ЖУРНАЛ О КОМПЬ… Х И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#19 (148) ОКТЯБРЬ 2003

PC ● P…YSTATION 2 ● XBO… ● GA… BOY ADVANCE



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

СТР. 44

СТР. 42

FF X-2

ОТЧЕТ О ЯПОН-СКОЙ ВЕРСИИ

СУПЕР ПРОХОЖДЕ… !!!

ДЕМИУРГИ II

MAGIC: THE GATHERING ПО-РУССКИ!

СТР. 36

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

НА ШТУРМ РЕЙХСТАГА!

ОНА СТАЛА ТРЕХМЕРНОЙ, НО НЕ ИЗМЕНИЛА СЕБЕ – ВСЕ ТЕ ЖЕ ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ВСЕ ТОТ ЖЕ БОЕВОЙ ДУХ!

СТР. 54

SW JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

УЧИМ СИЛУ

СТР. 30

BEYOND GOOD & EVIL

НИЦШЕАНСКИЙ RAYMAN

ИГРЫ НОМЕРА:

Демиурги II / Beyond Good & Evil / **Commandos 3: Destination Berlin** / Final Fantasy X-2 / **Ninja Gaiden** / Max Payne 2: The Fall of Max Payne / **Guilty Gear Isuka** / Empires: Dawn of the Modern World / **Gladius** / Motorsiege: Warriors of Primetime / **Gladiator: Sword of Vengeance** / Mario Kart: Double Dash!! / **Nexagon: Deathmatch** / Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII / **Titans of Steel: Warring Suns** / Jak II / **Lionheart: Legacy of the Crusader** / Heaven & Hell / **Dark Chronicle** / Street Legal: Redline Racing / **Pokemon Ruby/Sapphire** / Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy / **Resident Evil: Dead Aim** / Evil Dead: A Fistful of Boomstick

(game)land

ISSN 1609-1035

9 771609 103003 19>


SAMSUNG
Функция MagicBright –
одно прикосновение
MagicBright
Нажатием одной кнопки MagicBright
устанавливается оптимальное значение яркости
150 кд/м² – текст • 200 кд/м² – интернет • 330 кд/м² – игры, фото, DVD.
Мониторы Samsung SyncMaster 763 MB, 765 MB, 757 MB, 955 MB, 957 MB.
Информация о магазинах и компаниях, в которых можно приобрести мониторы,
находится на сайте www.samsung.ru в разделе "Где купить".
Товар сертифицирован. Информационный центр: 8-800-200-0-400.

Наконец-то появился компьютер, для тех, кто все делает одновременно

Компьютер
APEK PC GALACTIC
на базе
процессора
INTEL® PENTIUM® 4
с технологией **HT**





Компьютер APEK PC GALACTIC построен на базе самого современного процессора **INTEL® PENTIUM® 4 с технологией Hyper-Threading**, который специально разработан для достижения максимальной производительности и обеспечивает одновременную работу с несколькими приложениями с высокими требованиями к вычислительным ресурсам: при развлечении – высочайшая реалистичность изображений и скорость отклика при игре; потрясающее качество при воспроизведении цифровой музыки и при обработке цифровых изображений; при создании цифрового видео возможность применять спецэффекты и технологии доступные ранее только профессионалам



www.del.ru

Компьютер **APEK PC GALACTIC** повысит продуктивность работы и степень Вашего удовольствия

Центральный офис:
корпоративные и розничные продажи
Белорусская (кольцевая), тел: 250-55-36, 250-44-76
info@del.ru

Розничные продажи:
Савеловская, ВКЦ «Савеловский», тел: 788-00-38
Шоссе Энтузиастов, КЦ «Буденовский», тел: 788-19-65

ДЕЛ®

Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.

ОКТЯБРЬ #19(148) 2003

В НОМЕРЕ



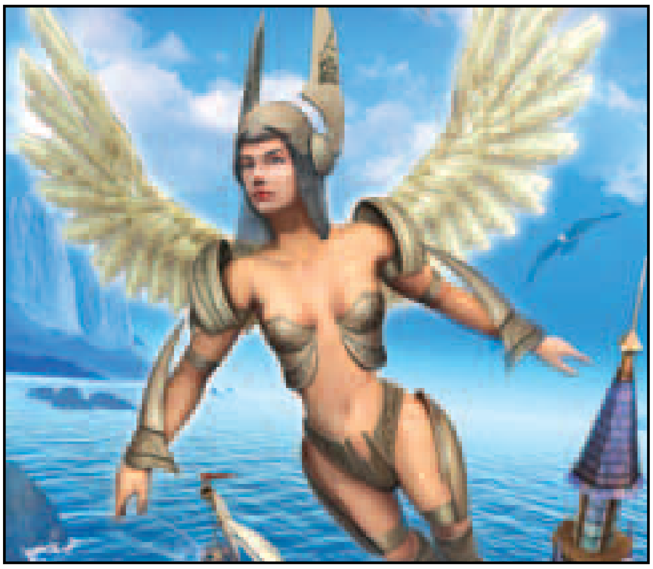
ХИТ?!

СОЗДАТЕЛЬ РЭЙМЕНА МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ ПРЕДСТВЛЯЕТ СВОЮ СЛЕДУЮЩУЮ БОЛЬШУЮ ИГРУ. РЕПОРТЕРША ДЖЕЙД В BEYOND GOOD & EVIL /30



В РАЗРАБОТКЕ

ДО ВЫХОДА MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE ОСТАЕТСЯ ВСЕ МЕНЬШЕ ВРЕМЕНИ. ПОЛУЧИТЕ СВЕЖИЕ ПОДРОБНОСТИ ПРОЕКТА! /44



ТЕМА НОМЕРА

ПУСТЬ ДЕМИУРГИ II СЛОЖНО НАЗВАТЬ СИКВЕЛОМ В ПОЛНОМ СМЫСЛЕ СЛОВА, НО СВОЕОБРАЗНАЯ ADD-ON'ОПОДОБНАЯ «РАБОТА НАД ОШИБКАМИ», ПРОДЕЛАННАЯ «НИВАЛОМ» ЗАСЛУЖИВАЕТ «ТЕМЫ НОМЕРА» /16



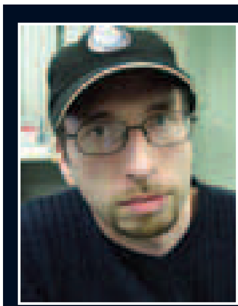
ОБЗОР

DARK CLOUD, ОДНА ИЗ ПЕРВЫХ RPG ДЛЯ PLAYSTATION 2, ОБЗАВЕЛАСЬ ДОСТОЙНЕЙШИМ ПРОДОЛЖЕНИЕМ: DARK CHRONICLE /68



ОБЗОР

ЗЛАТОГОРЬЕ 2 ПУСТЬ И НЕ СТАЛО ЧЕМ-ТО ОСОБЕННЫМ, НО УРОВЕНЬ LIONHEART ВСЕ ЖЕ УХИТРИЛОСЬ ПРЕВЗОЙТИ /72



Дорогие друзья!

Читая журнал, вы обнаружите новую рубрику, предшествующую разделу обзоров. Там, помимо небольших письменных выступлений создателей «СИ», вы найдете расшифровку новой системы оценок.

Внешне ничего не изменилось: все те же десять баллов. Вот только зарабатывать эти баллы теперь будет ой как непросто. Что случилось, почему цена отметки так возросла?

Не буду скрывать: стремясь поддержать отечественного товаропроизводителя в его нелегкой борьбе с зарубежными конкурентами, мы частенько намеренно «корректировали» баллы в ту или другую сторону. Редакция берет на себя ответственность признать, что далеко не все оценки, выставлявшиеся играм, были адекватными. Настало время изменить эту ситуацию. Тому есть две причины. Первая – это вы, уважаемые читатели. Вы имеете право знать истинное положение дел в российской игровой индустрии и ваше право будет реализовано нами на все сто. Вторая – наши разработчики в полной мере доросли до мировых стандартов (или, по крайней мере, претендуют на это) и делать им скидки далее просто неуместно.

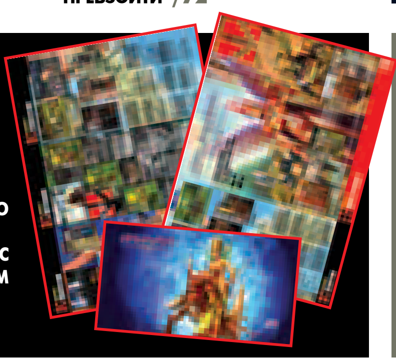
Все сказанное не означает, что раньше вы сталкивались на страницах журнала с ложью. Однако перегибы имели место быть. Вместо того, чтобы оправдывать себя всеми правдами и неправдами, мы решили признать свои ошибки, чтобы в дальнейшем их не совершать.

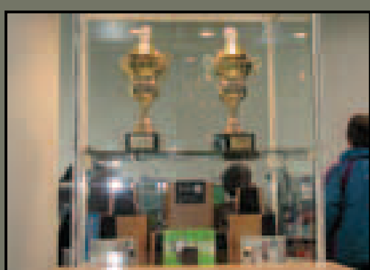
Можете быть уверены: покупая «Страну Игр», вы получаете достоверную и непредвзятую информацию, перепроверенную нашими обозревателями и корреспондентами. Настала пора взрослеть.

ОТ ЛИЦА РЕДАКЦИИ, АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

СИ-БОНУСЫ:

СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ И ПРИМЕНЕНИЮ КОЛОД ДЛЯ ГЕРОЕВ ВСЕХ РАС И УРОВНЕЙ ДЕМИУРГОВ II ЭКСКЛЮЗИВНО ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ЭТОЙ ВЕЛИКОЛЕПНОЙ ИГРЫ. ПЛЮС НАКЛЕЙКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ПРЕКРАСНОЙ ВИТАЛКИ ВЕРХОМ НА ЧУДОВИЩЕ.





СПЕЦ

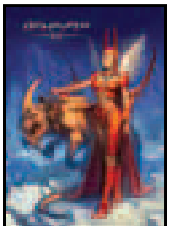
КАК И ПОДОБАЕТ ПРОДВИНУТОМУ ИГРОВОМУ ЖУРНАЛУ, «СТРАНА ИГР» ОРГАНИЗОВАЛ СОБСТВЕННЫЙ КИБЕРТУРНИР «КУБОК СИ.ИНФОКОМ 2003», ПРОШЕДШИЙ В РАМКАХ МЕЖДУНАРОДНОЙ ВЫСТАВКИ «ИНФОКОМ 2003» /26



ОБЗОР

СИЛА СНОВА С НАМИ! STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY ОТКРОВЕННО ВЫБИВАЕТСЯ ИЗ РЯДА МНОГОЧИСЛЕННЫХ SW-ПОДЕЛОК, ПОСРАМЛЯЯ ВСЕХ СКЕПТИКОВ. ОДИН ИЗ СИЛЬНЕЙШИХ PC-ПРОЕКТОВ ЗА ГОД! /54

ПОСТЕРЫ



ДЕМИУРГИ II

Диаманда – прекрасная и недоступная...



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Nach Berlin!

НА ОБЛОЖКЕ: Прекрасная виталка из Демиургов II: верхом на монстре – в сказку!

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№19(148) октябрь 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев glagol@gameland.ru главный редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильдредактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор «Киберспорт»
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер
Надежда Сушко valeri@gameland.ru корректор

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

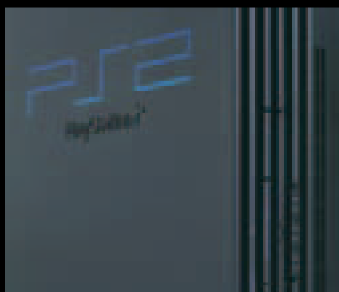
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ: ИНДУСТРИЯ В ОЖИДАНИИ

Президент Activision Рон Дорнинк (Ron Doornink) сообщил журналистам, что, по имеющейся у него информации, консоли нового поколения должны будут появиться на свет не раньше начала 2006 года. Исполнительный директор Electronic Arts Ларри Пробст (Larry Probst), заявил, что уже к концу года ему станет известно, увидим ли мы следующее поколение приставок в 2005 или в 2006 году. В то же время, Ник Паркер (Nick Parker), аналитик из компании Screen Digest, считает, что пока еще слишком рано ставить крест на консолях, представленных на рынке в настоящий момент. Оригинальная PlayStation лучше всего продавалась в 1999 году, непосредственно перед запуском PlayStation 2. Паркер считает, что лишь аналитикам и журналистам интересно заглядывать в будущее на 2-3 года вперед. Рядовых же пользователей интересует то, что они могут получить сейчас или, по крайней мере, в ближайшее время.
Другой эксперт, Джей Сриватса (Jay Srivatsa), старший аналитик из исследовательской компании iSuppli, обращает внимание на то, что уже в этом году консоли продаются более низкими темпами, чем раньше. По оценкам и Sony, и Microsoft, в этом году они смогут продать меньшее количество приставок, чем в прошлом. Сриватса прогнозирует, что к 2005 году темпы продаж снизятся еще на 10% по сравнению с нынешними. Проблема в том, что индустрия сейчас находится в относительно спокойном состоянии, и это негативно сказывается на готовности потребителей расставаться со своими кровными. Именно поэтому не исключено, что консоли нового поколения появятся раньше, чем Sony, Microsoft и Nintendo изначально планировали. Последняя вообще заявила, что собирается запустить преемника GameCube раньше обоих конкурентов. Аналитики считают, что досрочный уход GameCube со сцены весьма вероятен. ■

В МИРЕ УЖЕ 60 МИЛЛИОНОВ ВЛАДЕЛЬЦЕВ PLAYSTATION 2

К сентябрю 2003 года в мире было продано более 60 млн. PlayStation 2. На абсолютный рекорд это пока не тянет, но оригинальной PlayStation понадобилось на 13 месяцев больше, чтобы добиться столь же масштабной народной любви. Таблица продаж по регионам выглядит следующим образом:
Япония и Азия – 14.17 млн.
Северная Америка – 26.42 млн.
Европа – 19.44 млн.
Также было продано более 400 млн. игр для PlayStation 2. Нетрудно посчитать, что в среднем каждый владелец PS2 имеет почти по 7 игр. При этом не стоит забывать, что грядет рождественский сезон, а с ним – очередное резкое повышение спроса. В связи с этим SCEI увеличила производство консолей до 3 млн. штук в месяц. ■



ИГРЫ В УНИВЕРСИТЕТАХ

Такие гиганты игрового бизнеса как EA, Eidos, Midway, Ubisoft и присоединившаяся к ним Армия США с игрой America's Army организуют турне по семнадцати американским университетам, в которых на пятидесятиэкранной системе GamePort будет демонстрироваться тридцать одна игра. В числе названий как недавно вышедшие хиты, так и готовящиеся к релизу продукты. Вход абсолютно бесплатный, количество игрового времени не ограничено. Тур начался двенадцатого сентября и продлится до конца октября. ■

PLAYSTATION 3: ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ

Слухи о том, будет ли новая консоль от Sony совместима с играми для PS2, уже давно ходили по свету. И вот недавно президент Sony Computer Entertainment Кен Кутараги (Ken Kutaragi) поставил точку в этом вопросе. PlayStation 3 сможет запускать не только игры со своей предшественницы, но и с оригинальной PlayStation. Как ни странно, это стало возможным благодаря усилиям программистов, но никак не инженеров. Другими словами, в PlayStation 3 будет попросту использован эмулятор. Сам Кутараги считает, что совместимость оригинальной PlayStaion и PlayStation 2 стала одним из главных факторов, повлиявших на всемирный успех последней. ■

КОРОТКО

▸ **NINTENDO СОБИРАЕТСЯ** выпустить в продажу комплект, в который войдет GameCube и четыре игры из сериала Zelda: The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Legend of Zelda: Majora's Mask. А также бонус в виде A Zelda Documentary.

▸ **SOUL CALIBUR II** за первые две недели продаж разошелся тиражом в 1.6 млн. копий, став самой быстро распродаваемой игрой в истории Namco.

▸ **ГОД НАЗАД КОМПАНИИ MICROSOFT** и Bioware заключили соглашение, согласно которому последняя выпустит два эксклюзивных проекта для Xbox. Одним из них стала великолепная RPG Star Wars: Knights of the Old Republic. Другой тайтл был объявлен совсем недавно. Им станет Jade Empire. Ни дата выхода, ни даже жанр игры пока не объявлены.

КОРОТКО

▸ **GRAND THEFT AUTO 3** и Grand Theft Auto: Vice City появятся в продаже в одной упаковке. Double Pack (так был назван комплект) выйдет 22 октября на PlayStation 2 и 4 ноября на Xbox. Да, то, о чем так долго говорили, наконец свершилось – GTA выходит на Xbox!

▸ **ФИРМА «1С» И КОМПАНИЯ** Elemental Games объявили о разработке игры «Космические рейнджеры 2. Доминаторы». Одним из самых заметных отличий сиквела от оригинала, станет возможность вести сражения на поверхности планет, да еще и в полном 3D. Релиз запланирован на начало 2004 года.

▸ **ACTIVISION ПРИГЛАСИЛА** знаменитого рэпера Snoop Dogg'a для работы над саундтреком True Crime: Streets of L.A. Кроме его песен, в игре мы также услышим композиции Ice Cube, Mac 10, WC, E-40, KAM, Caviar, Easy-E Jr. и многих других исполнителей. Всего 50 композиций! Очевидно, Activision хочет утереть нос Rockstar Games и ее GTA во всем.

▸ **НОВАЯ ПОРТАТИВНАЯ** игровая система от Sony PSP сможет быть использована как цифровая камера и мобильный телефон. Для этого достаточно будет купить соответствующую периферию.

▸ **ПРЕДСТАВИТЕЛИ ATARI** обнародовали информацию о том, что доход компании во втором квартале текущего финансового года оказался ниже ожидаемого. Однако все основные релизы запланированы на третий и четвертый квартал. В связи с этим ожидается, что доход компании по итогам финансового года составит $560-590 млн., что на 5-10% превышает аналогичный показатель в прошлом году. Чистая прибыль же, по оценкам, составит от $35 до $45 млн., что также выше прошлогодних показателей на 100%-160%.

▸ **ДАГ ЛОМБАРДИ** (Doug Lombardi), директор по маркетингу из Valve Software, заявил, что в будущем Half-Life 2 появится на PlayStation 2.



SONY И NVIDIA: ПАРТНЕРСТВО НЕ СОСТОЯЛОСЬ

Не так давно Sony опровергла слухи о том, что графический процессор для PlayStation 3 будет разрабатывать nVidia. Представитель Sony сказал, что предположить такое просто нелепо. Слух о возможном партнерстве двух компаний родился после появления в сети статьи CNN, где обсуждалась возможность такого партнерства. Однако представители Sony заверили, что компания способна создать графический чип самостоятельно. Более того, для нее это оптимальный вариант: «Использование технологии nVidia в PlayStation 3 не имеет никакого смысла, ни с технологической, ни с экономической точек зрения». ■

EIDOS БОЛЬШЕ НЕ РАБОТАЕТ С GAMECUBE

Eidos решила больше не заниматься играми для GameCube. Решение само по себе весьма неожиданно, но еще более неожиданной стала форма, в которой об этом было объявлено. Исполнительный директор Eidos Майк МакГарви (Mike McGarvey) сказал буквально следующее: «Положение GameCube продолжает ухудшаться. И если другие компании последуют нашему примеру, Nintendo придется очень и очень туго». Президент Eidos Interactive Роберт Даер (Robert Dyer) посчитал нужным смягчить столь категоричное заявление: «Мы присматриваемся к каждому конкретному проекту, чтобы определить, насколько успешным он может быть на GameCube. Мы выпустили Hitman 2: Silent Assassin и Italian Job для этой консоли и продолжаем искать тайтлы, которые бы имело смысл издавать на GameCube. Тот факт, что сейчас ничего не анонсировано, еще не означает, что анонс не может последовать в будущем». И все же, приходится признать: Eidos больше не собирается сотрудничать с Nintendo на регулярной основе. Представители самой Nintendo пока никак не прокомментировали ситуацию, но очевидно, что для компании это станет весьма ощутимой потерей. ■



ДВА В ОДНОМ

Conspiracies выйдет в довольно оригинальном исполнении – в коробке с игрой будет и CD и DVD-версия. Представители Got Game Entertainment заявляют, что именно такая комплектация будет оптимальным решением для всех без исключения геймеров. Правда, пока не известно, будут ли версии чем-нибудь отличаться друг от друга, и как издатель собирается бороться с игроками, которые решат приобрести одну коробку с игрой на двоих. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ЖУРНАЛ BUSINESS 2.0 опубликовал список ста самых быстрорастущих компаний, так или иначе связанных с высокими и информационными технологиями. nVidia, Electronic Arts и Take-Two заняли в этом списке 4, 6 и 7 места соответственно.

КОМПАНИЯ DIGITAL ACT собирается выпустить устройство, которое превратит Game Boy Advance в видеофон. Предварительное название девайса – Camefo Advance. Он должен поступить в продажу уже в декабре этого года (в Японии) по цене около $110.

ПО СООБЩЕНИЮ ЖУРНАЛА Weekly Famitsu, Metal Gear Solid 3: Snake Eater может стать последней игрой в серии Metal Gear, над которой будет работать Хидео Кодзима (Hideo Kojima), создатель и идейный вдохновитель сериала. Впрочем, мы к новостям о «последнем Metal Gear от Кодзимы» уже давно привыкли.

TAKE-TWO INTERACTIVE Software приобрела TDK Mediactive за $22.7 млн. Подписанное соглашение подразумевает слияние двух компаний. В результате TDK Mediactive станет одним из подразделений Take-Two.

SQUARE ENIX объявила о том, что четвертая часть популярного сериала Front Mission выйдет на PlayStation 2. Дата выхода пока не объявлена.

В 2004 ГОДУ НАЧНУТСЯ съемки фильма по мотивам игры BloodRayne. Бюджет картины составит $30 млн.

ПОРТИРОВАНИЕМ DOOM 3 на Xbox займется Vicarious Visions, до этого отметившаяся выпуском Xbox-версии Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. Напомним, что PC-версия игры должна появиться в продаже в первом квартале 2004 года. Дата выхода Doom 3 на Xbox не сообщается.

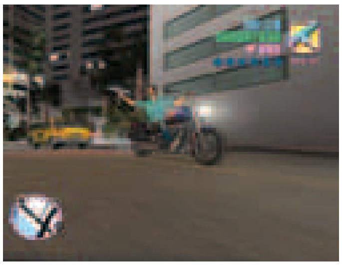
ELECTRONIC ARTS ОБЪЯВИЛА о том, что в The Lord of the Rings: The Return of the King, The Sims Bustin' Out, Need for Speed: Underground и Medal of Honor: Rising Sun будет включена поддержка сетевой игры.

ЗАМАНЧИВЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ОТ SONY И MICROSOFT

До конца года Microsoft собирается снизить цену на Xbox в Европе до 143 евро. Sony, естественно, не преминет сделать ответный ход. Однако пока объявлено лишь о планах компании на британском рынке. Так, цена PlayStation 2 будет снижена до 129.99 фунтов. Кроме того, Sony порадует геймеров различными спецпредложениями. 8 октября в продажу поступит комплект, в который войдет сама приставка, а также Pro Evolution Soccer 2 и Grand Theft Auto: Vice City. А 13 ноября счастливые британские геймеры смогут получить PS2 вместе с новым Prince of Persia: The Sands of Time всего за159.99 фунтов. примерно в то же время в продажу должен будет поступить комплект PS2 + Eye Toy. Наконец под рождество Sony собирается расщедриться на Gran Turismo 4, которую получит каждый покупатель приставки.

Microsoft же продолжает завлекать игроков в онлайн. Любой, кто купит игру, совместимую с Xbox Live, сможет бесплатно играть по сети в течение двух месяцев. Также ожидается снижение цен на Tao Feng: Fist of the Lotus, Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball и Project Zero (Fatal Frame) до 29.99 фунтов.

Несмотря на снижение цен в Европе, в США ничего подобного в ближайшее время не ожидается. ■







EIDOS СНОВА ПЛЮСЕ

Председатель совета директоров Eidos Джон ван Куффелер (John van Kuffeler) сообщил, что издательство вновь начало приносить прибыль. Это стало возможным благодаря отличным продажам четырех основных тайтлов Eidos: Championship Manager 4, Hitman 2: Silent Assassin, TimeSplitters 2 и Tomb Raider: The Angel of Darkness. Каждая из этих игр разошлась тиражом более 1 млн. копий. Представители компании выразили надежду, что в ближайшем будущем положение издательства лишь упрочится, ведь грядет выход таких хитов, как Commandos 3: Destination Berlin, Backyard Wrestling: Don't Try This at Home, Championship Manager: Season 03/04, Legacy of Kain: Defiance, Deus Ex: Invisible War и Hitman 3: Contracts. Журналистов также заверили, что новая часть бессмертного сериала Tomb Raider появится не позднее середины 2005 года. ■

КРЫСЫ В ПУСТЫНЕ

Monte Cristo анонсировала real-time стратегию Desert Rats vs. Afrika Corps от венгерских разработчиков Digital Reality. Игра посвящена боям между англичанами и немцами в Северной Африке во время Второй Мировой Войны. Разумеется, PR-отдел издателя убеждает публику в том, что AI игры необычайно гибок и умен, все двадцать пять типов юнитов особенные, а среди двадцати миссий можно будет обнаружить и разведывательные операции и осады. Пощупать все это своими руками публика сможет лишь зимой. ■



КОРОТКО

«МЕДИА-СЕРВИС-2000» выпустила новую игру «Бои без правил», посвященную жестокому спорту будущего. На поле, огражденном силовыми полями, играют две команды. Их цель, безобидна и проста – забить мяч в ворота противника. При этом позволено все – швырять и бросать противников, использовать пушки, бомбы или бензопилы. С информацией по игре можно ознакомиться на сайте http://www.media2000.ru.

ACTIVISION НАНЯЛА Стэна Ли (Stan Lee), знаменитого комиксиста, на должность консультанта при создании игр по лицензии компании Marvel.

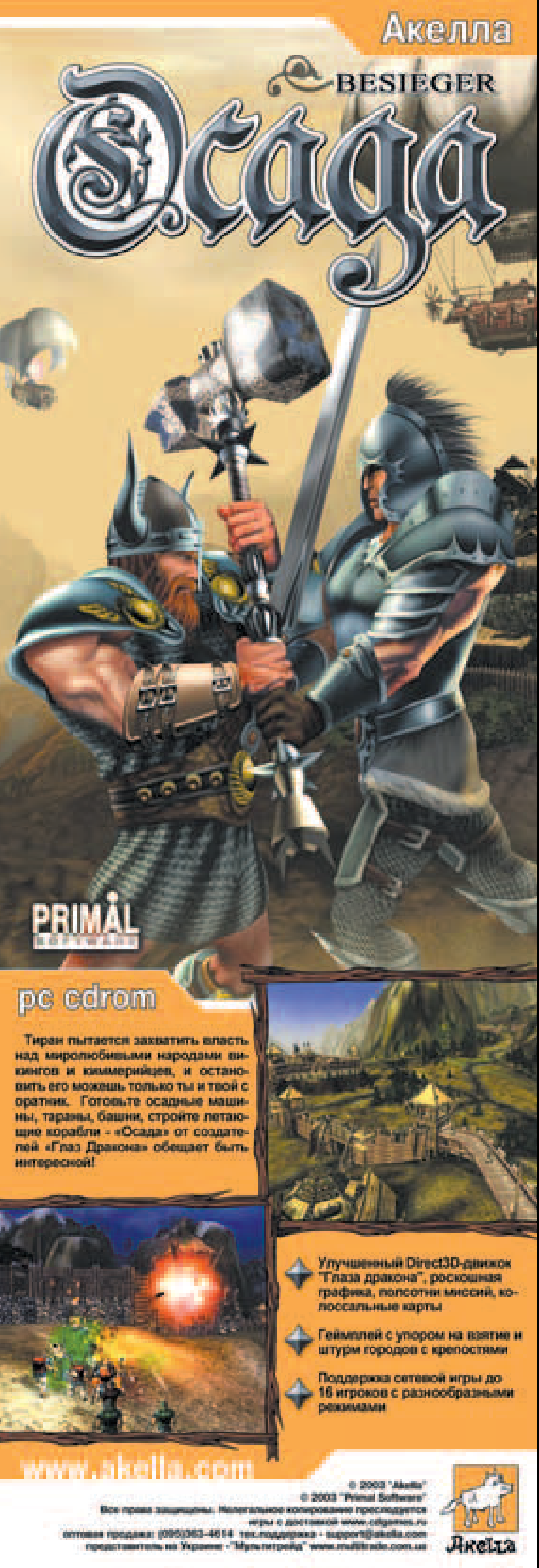
NOKIA ОБЪЯВИЛА о намерении выпустить N-Gage в Японии. Пока не сообщается, когда именно это произойдет.

НЕ ПРОДАЕТ, НО ОБСУЖДАЕТ

Руководство Vivendi Universal приняло решение не продавать часть своих холдингов, в том числе и Vivendi Universal Entertainment, в состав которого входят такие компании как Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment и Black Label Games. Тем не менее, переговоры с General Electric, первоначально выступавшей в качестве одного из претендентов на игровые владения Vivendi, все еще продолжаются. ■



Здесь
Люси показала мне,
как делать это правильно.
Copyright © 2003 Nokia. Все права защищены. Nokia и N-Gage являются товарными знаками Nokia Corporation. Товар сертифицирован.
Беспроводная игровая консоль для совместной игры
Игры от известных производителей
Поддерживает 3D-графику
Bluetooth
MP3-проигрыватель и FM-радио
Трехдиапазонный мобильный телефон
n-gage.com
N-GAGE
NOKIA
кто угодно
где угодно



КАРАОКЕ-МАНИЯ

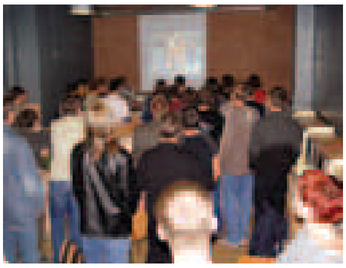
Практически одновременно SCEE и Datel заявили о своих планах выпустить караоке-симуляторы для PlayStation 2. Игра от Sony пока проходит под рабочим названием Sing. Задачей игрока, как ни странно, будет пение в микрофон под музыку, а компьютер будет оценивать его талант в соответствии с заданными ему алгоритмами. Для певцов-одиночек предусмотрен карьерный режим, для компаний же – всевозможные вариации на тему группового запоя. Игра будет продаваться в трех вариантах – для любителей разных музыкальных жанров.

Datel готовит нечто очень похожее. Проект получил название Karaoke Party. Судя по всему, игра прежде всего предназначается для компаний людей, желающих попеть – в комплект поставки будут входить два микрофона. В Karaoke Party можно будет услышать 20 лицензированных треков в исполнении самых именитых поп-звезд: Justin Timberlake, Britney Spears, Pink и других.

Майкл Коннорс (Michael Connors), исполнительный директор Datel, считает, что в самом ближайшем будущем публика просто помешается на караоке. «Аналитики считают, что успех подобных проектов затмит даже популярность танцевальных симуляторов», – заявил Коннорс. Также осенью должна поступить в продажу и игра Karaoke Revolution от Konami, которая фактически и начала эту караоке-лавину. ■

ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ В CAFEMAX

19-го сентября в CafeMax на Новослободской прошло празднование долгожданного Дня читателя, приуроченного к именинам нашего журнала. Редакция «СИ» от всей души хочет поблагодарить гостей, пришедших отпраздновать это знаменательное событие вместе с нами. Среди собравшихся были представители крупнейших игровых компаний России: «Акелла», «Медиа-Сервис 2000», SoftClub, «1С», «МедиаХауз», «Новый Диск», Vellod Impex, которые предствили читателям свои новые разработки и побаловали замечательными призами. Также читателям представилась счастливая возможность поиграть в Soul Calibur II и Virtua Fighter 4 Evolution с лучшими бойцами редакции – Михаилом Разумкиным и Юрием Вороновым, а также погонять в «Скорость» вместе с Алексом Глаголевым. И хотя редакция оставила читателям слишком мало шансов, без призов и подарков не ушел никто! ■









МУЗЫКА – ДЕЛО СЕРЬЕЗНОЕ

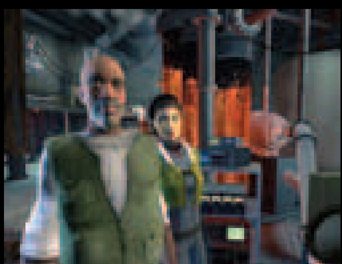
По словам представителей Ubisoft, музыкой для Prince of Persia: The Sands of Time займутся самые матерые профессионалы. Всю внутриигровую музыку сочинит Стюарт Чэтвуд (Stuart Chatwood) из Tea Party, звуковыми эффектами займется оскароносная студия DaneTracks, а Джейсон Бентли (Jason Bentley) и DJ Melo-D напишут музыкальное оформление рекламы и трейлеров. Джейсон Бентли помимо всего прочего участвовал в создании музыки и саундтрека к The Matrix. Тем временем Ubisoft отметила перевалившие за сто миллионов копий продажи своих игр сменой логотипа. И заодно попросила писать ее имя так, как вы можете видеть на примере этой заметки. Новый фирменный знак мы сможем увидеть уже в XIII, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: The Sands of Time и всех будущих играх Ubisoft. ■



UBISOFT

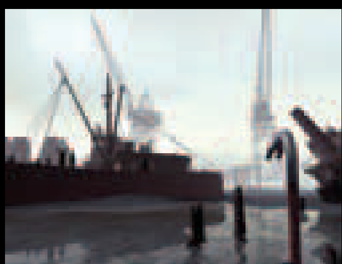
НОВЫЙ ЭТАЛОН

Представители Microsoft разразились похвалами в адрес Half-Life 2, приведя ее в пример, как игру, которая может появиться только на PC (хотя Valve недвусмысленно намекает, что игру портируют и на приставки), не в последнюю очередь из-за широких возможностей DirectX 9.0, этого «катализатора для появления игр-произведений искусства». Также Half-Life 2 была названа эталоном игрового процесса на базе платформы Windows. Представители Valve в долгу не остались, сказав, что они восхищены сотрудничеством с Microsoft, которое позволило им создать проект, которым они все очень гордятся. В то же время сотрудник Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) посетовал на то, что с видеокартами от nVidia игра показывает крайне низкую результативность, в связи с чем пользователям придется запускать ее в режиме DirectX 8, дабы получить производительность выше двадцати кадров в секунду. Представители Nvidia в свою очередь пообещали вскоре выпустить новые драйвера, которые должны решить проблему. ■











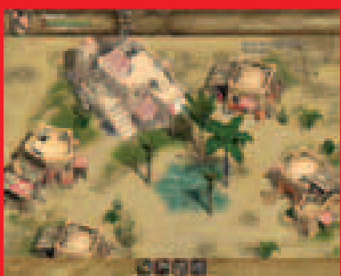
ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS

В день мировой премьеры – 9 сентября 2003 года – российская компания «МедиаХауз» провела презентацию онлайновой многопользовательской ролевой игры Anarchy Online: ShadowLands. На презентации игру представлял генеральный продюсер компании «МедиаХауз» Михаил Новиков. Он рассказал историю прихода Anarchy Online в Россию и выделил заслуженных игроков. С эксклюзивным видеообращением к российским игрокам выступил директор проекта Anarchy Online: ShadowLands Гот Годагер (Gaute Godager).
Во время презентации 9 сентября Компания «МедиаХауз» начала выдачу «Паспортов гражданина Rubi-Ка». Помимо подтверждения постоянной прописки в виртуальной Anarchy Online пластиковая карточка паспорта гражданина Rubi-Ка – впервые в российской практике продажи компьютерных игр! – дает значительные материальные преимущества. Паспорт гражданина Rubi-Ка – первая в истории российской игровой и мультимедиа индустрии дисконтная карта, дающая право на 10% скидку на весь спектр продукции компании «МедиаХауз» и 5% скидку на карты доступа игры Anarchy Online. Паспорт участвует в различных конкурсах и ежемесячных лотереях. Его можно получить в обмен на заполненную регистрационную карточку.
Ждите подробного обзора Anarchy Online: ShadowLands в одном из ближайших номеров «Страны Игр». ■







А ГДЕ ЖЕ КЕЛЬТЫ?

Haemimont Games работает над сиквелом Celtic Kings, который получил название Celtic Kings: The Punic Wars. Игра будет сочетать в себе элементы RTS и RPG, представленные соответственно в виде стратегического и приключенческого режимов игры. Сюжет базируется на теме Пунических войн между Римом и Карфагеном, а потому к римлянам и галлам из первой части присоединятся карфагеняне и иберы (племена древней Испании). Ожидается пополнение среди юнитов и обновленный движок. ■

GRAND THEFT AUTO В СУДЕ

История о двух подростках, переигравших в Grand Theft Auto III и затеявших стрельбу по машинам, о которой мы сообщали в прошлом номере, получила продолжение. Семья убитого подала в суд на Take-Two Interactive, обвиняя компанию в продаже опасной игры детям. В ответ на это представители Entertainment Software Association вполне резонно заявили, что GTA относится к категории «M», а соответственно, предназначена для продажи лишь лицам, достигшим семнадцати лет. Также было упомянуто, что согласно последним социологическим исследованиям, родители принимают то или иное участие в приобретении их детьми игр в 83-х процентах случаев.
На Take-Two также подал в суд художник граффити Christopher Ellis, утверждающий, что компания использовала его произведение под названием Daze все в той же Grand Theft Auto III. ■





КОРОТКО

ATARI СОБИРАЕТСЯ выпустить Mission: Impossible – Operation Surma для Xbox, PlayStation 2, GameCube и Game Boy Advance этой осенью.

CHAMPIONSHIP MANAGER: Season 03/04 станет последней игрой, над которой разработчик Sports Interactive и издатель Eidos будут работать вместе. Права на название Championship Manager останутся у Eidos, тогда как Sports Interactive сохранят за собой базу данных и код игры.

«МЕДИА-СЕРВИС-2000» объявила о подписании договора с компанией «Новый Диск» о дистрибуции линейки игр, разработанных компанией Egosoft: X-Beyond the Frontier («X : Эпизод I – По ту сторону границы»), X – Tension («X: Эпизод II – Мобилизация»), X – 2: The Threat («X – 2: Угроза»). Русскоязычные версии игр будут распространяться компанией «Медиа-Сервис-2000» на территории России и стран СНГ и выйдут как в DVD-упаковке, так и в jewel-варианте.

КОРОТКО

АМЕРИКАНСКИЙ РЕЛИЗ PIKMIN 2 для GameCube перенесен на второй квартал 2004 года.

ЯПОНСКАЯ ВЕРСИЯ Castlevania: Lament of Innocence поступит в продажу в комплекте с саундтреком. Достанется ли бонус американским геймерам, неизвестно.

NINTENDO АНОНСИРОВАЛА Atsumare! Made in Wario, новый гоночный проект для GameCube. Игра изначально затачивается под мультиплеер. Дата японского релиза намечена на 17 октября.

VIVENDI UNIVERSAL GAME отменила выход Lord of the Rings: Treason of Isengard. Игра должна была появиться на PS2 и Xbox в конце этого года. Причиной остановки работ над проектом стало его неудовлетворительное качество.

SAMMY РАБОТАЕТ над гоночным симулятором Drift Racer: Kaido Battle для PlayStation 2. В игре будет более 150 лицензированных автомобилей и 5 игровых режимов. Выход Drift Racer ожидается в феврале 2004 года.

ПОРТ RPG ARX FATALIS выйдет на Xbox в ноябре этого года.

ВСЕ ОФОРМИВШИЕ предварительный заказ на американскую версию Mario Kart: Double Dash!!, получат в подарок диск с демо-версиями различных хитов для GameCube.

EA ОБРАЗОВАЛА рыночный союз под названием EA Partners, в который вошли: Buena Vista Games/Disney Interactive, Digital Illusions, Fox Interactive, IO Interactive, Krome Studios, LEGO Interactive, Lionhead Studios, Sunflowers Interactive и Warner Brothers Interactive. Также региональными издательскими партнерами компании являются Capcom, LucasArts, Namco и NovaLogic. Цель всего этого самая благая – поддерживать творческие порывы независимых студий и выпускать их продукты на мировой рынок.

КОМПАНИЯ SIMON & SCHUSTER, являющаяся книгоиздательским отделением медиа-конгломерата Viacom, объявила о решении продать свое игровое отделение Simon & Schuster Interactive, поскольку разработка игр не является ключевым направлением работы S&S. Потенциальные покупатели пока неизвестны, хотя представитель S&S Адам Ротберг (Adam Rothberg) прозрачно намекнул, что их несколько и с ними ведутся переговоры.


EXCI computers LAND
СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ
Можно ли одновременно играть в интерактивные игры и слушать музыку?
Узнайте об этом, используя Excilon Universal EX31 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading
АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ
КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ
intel inside pentium 4
Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,06 МГц с технологией Hyper-Threading идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими возможностями для игр и общения.
- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. МЕ61.В01302)
- Гарантия 2 года на всю продукцию
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	EyeToy: Play	38
2	Lord of the Rings: The Two Towers	22
3	Enter the Matrix	20
4	Medal of Honor: Frontline	15
5	FIFA Foolball 2003	15
6	Grand Theft Auto: Vice City	14
7	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	12
8	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Platinum)	12
9	Primal (Русская версия)	11
10	Tekken 4 (Platinum)	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Warcraft III: The Frozen Throne (Русская версия)	49
2	Warcraft III: Reign of Chaos (Русская версия)	16
3	The Sims: Superstar	16
4	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	14
5	Демиурги II	12
6	Тарзан	11
7	The Sims Deluxe Edition	11
8	Empire Earth (Русская версия)	11
9	Need for Speed: Hot Pursuit 2	10.5
10	Half-Life Generation 3	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Пираты Карибского моря – Корсары II	33
2	Kreed	32
3	Операция: Silent Storm	25
4	Демиурги II	20
5	Республика: Революция	20
6	Chaser. Вспомнить все	14
7	Недетские сказки	13
8	Мафия	12
9	Уличный гонщик	11
10	Антанта	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

КОРОТКО

РАЗРАБОТКА DELTA FORCE – Black Hawk Down: Team Sabre переведена из внутренней студии NovaLogic в Даллас, где расположена компания Ritual Entertainment, которая с этого момента и ведет все связанные с игрой работы. Освободившиеся силы NovaLogic бросила на доработку Joint Operations, до релиза которой осталось пять месяцев.

MICROIDS ПЕРЕНЕСЛА ВЫХОД практически готовой PC-версии Syberia II на второй квартал 2004 года, дабы выпустить игру одновременно на трех платформах: PC, PlayStation 2 и Xbox. Время, полученное в результате переноса даты выхода, разработчики намерены потратить на еще более скрупулезное оттачивание всех тонкостей игрового процесса.

НА ПРЕЗЕНТАЦИИ «Демиургов II», компания Nival Interactive объявила о разработке четырех новых проектов, один из которых выйдет на PlayStation 2. До конца текущего года состоится анонс очередной PC-игры. Что касается PS2-проекта, то официально публике его представят на КРИ 2004.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	Electronic Arts
2	The Sims: Superstar	Electronic Arts
3	Championship Manager 4	Eidos
4	The Sims	Electronic Arts
5	Medieval: Total War	Activision
6	Medal of Honor: Allied Assault Deluxe	Electronic Arts
7	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
8	Republic: The Revolution	Eidos
9	Command & Conquer: Generals	Electronic Arts
10	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	EyeToy: Play	SCEE
2	The Great Escape	SCi
3	Dark Chronicle	SCEE
4	SOCOM: US Navy SEALs	SCEE
5	Madden NFL 2004	Electronic Arts
6	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
7	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
8	The Italian Job: L.A. Heist	Eidos
9	Indiana Jones and The Emperor's Tomb	LucasArts
10	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	P.N.03	Capcom
2	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
3	Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts
4	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega
5	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
6	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
7	FIFA 2003	Electronic Arts
8	Sonic Mega Collection	Sega
9	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
10	Skies of Arcadia Legends	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts
2	Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	Red Storm
3	FIFA 2003	Electronic Arts
4	The Great Escape	SCi
5	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
6	Halo: Combat Evolved	Microsoft
7	Pirates of the Caribbean	Ubisoft
8	Madden NFL 2004	Electronic Arts
9	Project Gotham Racing	Microsoft
10	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Drag-on Dragoon Square	Enix	PS2
2	Mobile Suit Gundam: Megurial Sora	Bandai	PS2
3	Gekitou Pro Baseball	Sega	PS2
4	Legend of Stafi 2	Nintendo	GBA
5	Bokujou Monogatari: Wonderful Life	Victor	GC
6	Mario Golf Family Tour	Nintendo	GC
7	Naruto: Aino Hectar Senki	Tomy	GBA
8	Tales of Symphonia	Namco	GC
9	World Soccer Winning Eleven 7	Konami	PS2
10	Shinyaku Seiken Densetsu	Square Enix	GBA

КОММЕНТАРИИ

Честно говоря, я так и не могу понять, что делает в британских чартах такая игра, как Madden NFL 2004. Рационального объяснения этому явлению, наверное, не существует. Новый Madden NFL, разумеется, штука очень хорошая. Пожалуй, даже лучший представитель жанра за всю его историю. Но вот чтобы англичан вдруг стал возбуждать американский футбол...



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ОКТЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

3	SOLDNER SECRET OF WARS
3	APOCALYPTICA
3	LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
3	UFO: AFTERMATH
3	SEVERN VALLEY RAILWAY
3	SEARCH AND RESCUE 4
3	AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS
3	RAVEN SHIELD – ATHENA SWORD
3	NHL 2004
3	YAGER
3	WINGS OF HONOUR
10	HALO
10	COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
10	THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE
10	URBAN FREESTYLE SOCCER
10	X2: THE THREAT
10	SQUAD ASSAULT: WEST FRONT

PLAYSTATION 2

3	SCRABBLE 2003
3	ATV – OFF ROAD FURY 2
3	ALTER ECHO
3	RUN LIKE HELL
3	WALLACE AND GROMIT IN PROJECT ZOO
3	URBAN FREESTYLE SOCCER
3	XGRA
3	NHL 2004
3	DANCE UK
10	FREAKY FLYERS
10	EVOLUTION SNOWCROSS
10	BIONICLE: THE GAME
10	HITMAN 2 PLATINUM

GAMECUBE

19	DROME RACERS
19	BARBARIAN
26	STARSKY & HUTCH
26	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
26	SOUL CALIBUR II
26	FINDING NEMO
26	TIGER WOODS PGA TOUR 2004
26	FREEDOM FIGHTERS

XBOX

3	ALTER ECHO
3	WALLACE AND GROMIT
3	ROBOCOP
3	XGRA
3	URBAN FREESTYLE SOCCER
3	TETRIS ONLINE
3	NHL 2004
3	WWE RAW 2 – RUTHLESS AGGRESSION
3	FREAKY FLYERS
3	OUTLAW VOLLEYBALL
10	CLUB FOOTBALL CELTIC
10	CLUB FOOTBALL ARSENAL
10	FOOTBALL MANCHESTER UNITED
10	CLUB FOOTBALL LEEDS UNITED
10	CLUB FOOTBALL RANGERS
10	CLUB FOOTBALL CHELSEA
10	CLUB FOOTBALL LIVERPOOL
10	CLUB FOOTBALL ASTON VILLA

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ОКТЯБРЯ 2003 ГОДА

PC

1	AIRPORT TYCOON 3
1	JETFIGHTER V
4	HISTORY CHANNEL BATTLE OF BRITAIN: WWII 1940
7	SUPER-SIZED FUN 4 PACK
7	ENTER THE MATRIX DVD SPECIAL EDITION
7	CONFLICT DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD
7	COMBAT MISSION II: BARBAROSSA TO BERLIN
7	COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
9	XIII WITH BONUS!
11	BLACK MIRROR
13	CONSPIRACIES
13	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
13	AIRBORNE ASSAULT: HIGHWAY TO THE REICH
14	MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH
14	SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS
14	DEER HUNTER 2004
14	LORDS OF EVERQUEST PRIMA STRATEGY GUIDE
14	DEER HUNTER: TROPHY COLLECTION
14	BIONICLE THE GAME
14	NEED FOR SPEED COLLECTION PC
14	COMMAND &CONQUER COLLECTION PC
14	NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI
14	NO MAN'S LAND
14	SPACE COLONY
14	NBA LIVE 2004
14	RAILROAD TYCOON 3

PLAYSTATION 2

7	BIONICLE THE GAME
7	BACKYARD WRESTLING
7	CONFLICT DESERT STORM II: BACK TO BAGHDAD
8	HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE
13	ROAD KILL
14	MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH
14	HAUNTED MANSION
14	MEGA MAN X7
14	JAK II
14	BATMAN: RISE OF SIN TZU
14	GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE
14	VIRTUAL ON MARZ PS2
14	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
14	NBA LIVE 2004
14	SSX 3

GAMECUBE

1	GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE
7	VIEWTIFUL JOE
8	HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE
9	XIII
13	ROAD KILL
13	KIRBY AIR RIDE
14	MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH
14	XGRA
14	HAUNTED MANSION
14	BATMAN: RISE OF SIN TZU
14	BIONICLE THE GAME
14	NBA LIVE 2004
14	SSX 3

XBOX

1	GROOVERIDER SLOT CAR THUNDER
1	POWERBOARD
1	DAREDEVIL: THE MAN WITHOUT FEAR
7	BACKYARD WRESTLING
7	CONFLICT DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD
13	ROAD KILL
14	MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH
14	MORROWIND: GAME OF THE YEAR EDITION
14	HAUNTED MANSION
14	BATMAN: RISE OF SIN TZU
14	BIONICLE THE GAME
14	GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE
14	NBA LIVE 2004
14	SSX 3
14	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
14	XBOX LIVE STARTER KIT VERSION 3
15	CURSE: THE EYE OF ISIS
15	DRONEZ

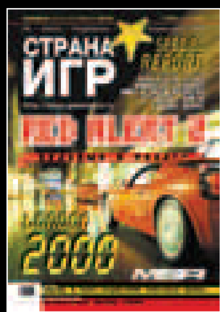
FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU) , А. ЩЕРБАКОВ (SHCHERB@GAMELAND.RU)

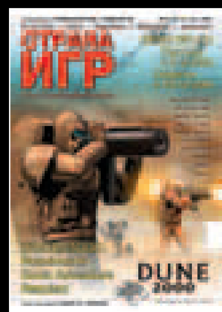
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



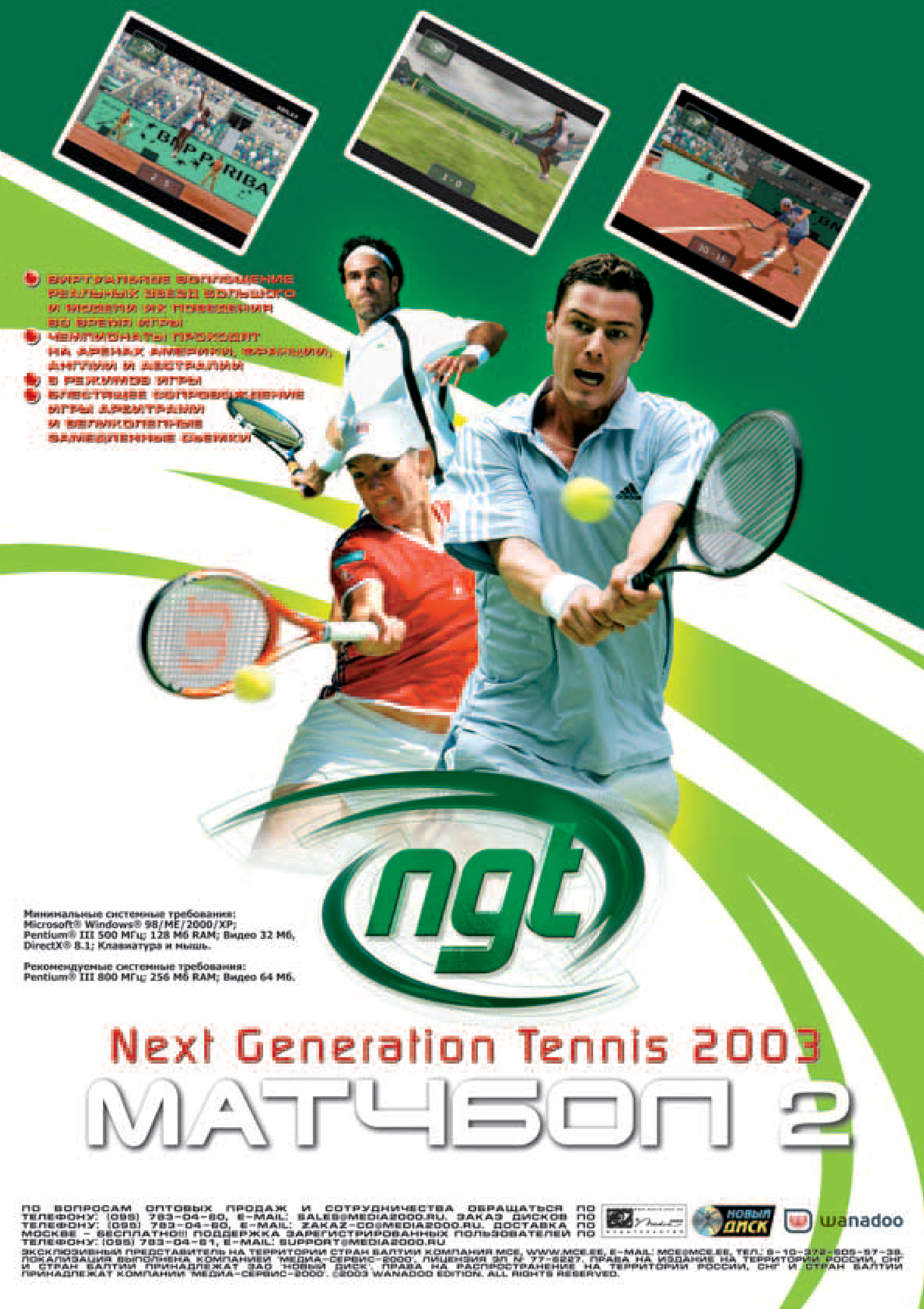
5 ЛЕТ НАЗАД



В прошлом году в это время мы обсуждали отборочные WCG в России, ETCS... (см. контент текущего номера – такие крупные события каждый год несут с собой что-то действительно новое). Но самая главная новость год назад была посвящена официальной премьере российской PlayStation 2! Cover Story по праву была отдана Need for Speed: Hot Pursuit 2. В рубрике «Хит?» отметились аж четыре позиции: Age of Mythology, Doom III, James Bond 007: NightFire и No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way. Если AoM и NOLF все ясно, как, впрочем, с компьютеризированной бондианой, оказавшейся на поверку редкостной халтурой, то с Doom III воз и ныне там. Мы все ждем, а в id Software все откладывают – обычная история взаимоотношений игроков и разработчиков. Зато Doom II для GBA, статья о котором также появилась в прошлогоднем номере, оказался выше всяких похвал!
Ну и, конечно же, знаменитый обзор «Мафии» от восторженного Виктора Перестукина – радости обозревателя не было предела, да и игра, честно говоря, того вполне заслуживает. ■

Непреходящие ценности остались в сохранности: ETCS никуда не делась. А вот игровые акценты действительно успели сместиться. Сколько было ожиданий и томительного волнения перед выходом Carmageddon: The Death Race 2000, а на деле игра оказалась просто недоразумением. Обзор от Дмитрия Эстрина – лишнее тому подтверждение. «Гениальная и, наверное, все-таки одноразовая идея была испорчена сотнями мелких ошибок. В результате перед нами странный инвалид с непомерными амбициями. К знакомству с ним непосвященного нужно готовить. «Вы знаете, он ничего не слышит, плохо видит, не умеет говорить, так что не обращайте внимание, если он поведет себя странно...». Абсурдная ситуация.» Конец цитаты.
В рубрике железо представлен любопытный материал под названием «Что такое OpenGL?». Немного смешно и все же невыразимо приятно читать о тех временах, когда приходилось объяснять то, что теперь известно любому школьнику. ■

Некто Сергей Дрегалин (не будем показывать пальцем, хотя на самом деле это был человек по фамилии Поморцев) написал огромный обзор об игре Diablo II. Вы не поверите, но он не только написал материал о «дьябле» – он до сих пор в это играет! Каждое утро в редакции начинается с созерцания помятого Юркиного лица, который с упоением рассказывает всем желающим (и не очень желающим) о своих ночных сражениях на battle.net.
О готовящемся к выходу в свет творении EA Prax War нам поведал никто иной, как сам Гоблин – всем поклонникам творчества рекомендую к тщательному ознакомлению. Написано весьма добротно – материал очень и очень неплох.
Про очередную серию Tomb Raider за номером 3 написал Александр Сергеевич Щербаков. Что удивительно, игра умудрилась получить несколько лестных слов от нашего вомпира – стати виртуальной красавицы Лары смогли растопить и его ледяное сердце. ■


ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ РЕАЛЬНЫХ ЗВЕЗД БОЛЬШОГО И МОДЕЛИ ИХ ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ
ЧЕМПИОНАТЫ ПРОХОДЯТ НА АРЕНАХ АМЕРИКИ, ФРАНЦИИ, АНГЛИИ И АВСТРАЛИИ
5 РЕЖИМОВ ИГРЫ
БЛЕСТЯЩЕЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ АРБИТРАМИ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ЗАМЕДЛЕННЫЕ СЪЕМКИ
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 500 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб,
DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® III 800 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб.
ngt
Next Generation Tennis 2003
МАТЧБОЛ 2
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU, ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU, ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ – БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE, WWW.MCE.EE, E-MAIL: MCE@MCE.EE, ТЕЛ.: 8-10-372-605-57-38. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". ©2003 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED.

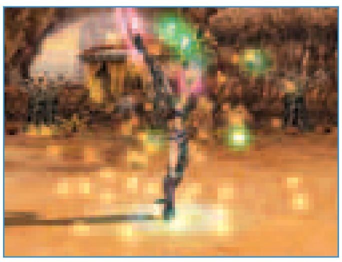
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С/Nival Interactive ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** The Arxel Guild (Европа), Strategy First (Америка) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.etherlords.com ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ** PII 600 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

Начиная разговор о вторых «Демиургах», я испытываю смутные сомненья. Да и не смутные, в общем, тоже. Отчетливые такие сомненья, которые разрешить все никак не удается. А без этого разрешения не очень понятно, о чем писать. Я сейчас уже кричать буду: скажи мне, читатель, ты видел первую часть или нет?

КОНСТАНТИН «ГУРУ БРАМИН» ИНИН
inin@inin.ru

Ответить читатель, естественно, сможет к тому моменту, когда для меня будет уже поздно. Но, правда же, я не знаю: «Демиурги» – несомненно, популярная игра, пусть и количество проблем первой части было так велико, что назвать «Демиургов» всенародной никак нельзя. У кого-то не пошла на старом компе, кому-то стало скучно, кто-то забросил из-за невнятности.
С другой стороны, зачем сдались «Демиурги II» тем, кто не играл в первых «Демиургов». Взять и поступить с ними как в свое время с Diablo: Lord of Destruction: на птичьем, одним только фанатам понятно языке описать все нововведения, и дело с концом. Однако же новые «Демиурги» намного «отточеннее» старых, и многим игрокам, которым первая часть была не близка...











В общем, стоп. Без ликбеза все равно не обойтись. Давайте притворимся, что ты, читатель, плохо помнишь часть «номер один» и начнем издалека.

ЭНЕРГЕТИКА

Возьмем простую и в то же время нечеловечески сложную идею. Два волшебника встречаются на перепутье и сражаются. Что естественно (запомните: естественно). Сами волшебники лица и конечности друг другу не ломают: не барское это дело. Устранение противника производится атаками чистой магической энергией и отправлением в бой существ, при помощи этой энергии вызванной. У каждого волшебника есть свой набор заклинаний; вообще говоря, перед каждым боем он может составляться заново. Волшебник случайным образом выбирает из своего набора пять заклинаний; каждый ход он берет одно дополнительное и каждый ход его способность творить «вытащенное» становится все более и более впечатляющей. Выражается это в постоянном приросте числа эфирных каналов. Чем больше их есть в данный ход, тем более дорогое заклинание (или тем больше маленьких) может сотворить волшебник.

Заклинания бывают очень разными, и речь идет не о банальном делении на «атакующие напрямую» и «вызывающие монстров». Чары меняют игровую ситуацию – ослабляя или усиливая монстров, влияя на игроков, меняя правила игры. Не очень сильное существо может оказаться вампиром, передающее отнятое у противника здоровье своему хозяину, или неутомимым бойцом, способным атаковать и защищаться без устали. Заклинание может запретить монстрам наносить урон, воскресить убитого «подчиненного» или же восстановить количество жизней волшебника до исходного значения – навяжите противнику обмен ударами и в нужный момент сделайте себя «целеньким».

В этом – суть «Демиургов». Эффект заклинаний усиливается в разы, когда они правильно сочетаются. Заклинание, наносящее большой урон



АЗБУКА

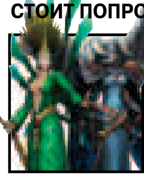
РУССКИЙ ЯЗЫК КАК ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ

От этой врезки, конечно, пахнет обязаловкой, но не прокомментировать русский язык же совершенно невозможно. Даже если в моей стране копий игры продается значительном меньше, чем на Западе, меня честно-честно смущает в русском продукте надпись «вы обнаружили 40 растения». И надпись «лавка алхимика торгует заклинаниями с магией» меня тоже смущает. Заклинаний без магии не бывает, хоть ты тресни. Да, наверное, в оригинале это было magic spells. Но это же не пиратский перевод «Героев» в 1998 году!

В частной, не очень вменяемой беседе разработчики впервые обещали исправиться. Будем надеяться.

ВЕРДИКТ

СТОИТ ПОПРОБОВАТЬ



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Оригинально и красиво. Улучшенный игровой процесс – особенно в том, что касается дуэлей.

МИНУСЫ

Без сюжета и души – ярко раскрашенная математика. Да еще и с рядом неприятных погрешностей.

«Демиурги». Они такие одни. Фактически add-on к дуэльной части, но уникальность от этого не пропадает.

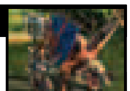
СОВРЕМЕННЕЕ

Magic The Gathering



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Демиурги»



СРАВНЕНИЕ С КАРТОЧНЫМИ ИГРАМИ НЕКОРРЕКТНО. БОЛЬШЕ НЕ ПОХОЖЕ НИ НА ЧТО.



И вновь русский язык.
Что такое «пристанище слабых созданий»?



Во время морских путешествий тоже случаются сражения, но в этом случае они проходят непосредственно на палубе вашего корабля.

БЕСТИИ

АБСОЛЮТНО ЭФИРНЫЕ МОНСТРЫ

Еще очень хочется понять, почему при близком контакте двух героев их животные входят друг в друга головами. Ну что ж такое, ну это же трехмерная модель. Что, трудно ее научить не проникать в другие трехмерные модели? Превосходный графический движок – одно из главных заявленных достоинств, а в такие моменты он как-то сразу перестает быть превосходным. Стремительно, я бы сказал.Все это из серии «пустячок, а неприятно». Как тут не сконцентрировать внимание на головоломках?

обоим волшебникам, можно использовать в лоб: нанесите урон и себе, и противнику, после этого добейте врага, например, монстром. Однако же если использовать это заклинание в сочетании с другим, перенаправляющим весь полученный урон от вас оппоненту, получится действительно мощный эффект. Комбинации заклинаний – основа баланса «Демиургов». Выше приведено первое в истории описание боевой системы «Демиургов», в котором не употреблены слова Magic: the Gathering. Думаю, в самом деле, надо было хоть раз в жизни сделать это для разработчиков, которые создали действительно самостоятельную игру. Сказать им неприятное мы еще успеем.

МЕТАМОРФОЗЫ

Выше описан каркас. Первые «Демиурги» сделали из этого каркаса следующее.

Каждый волшебник – это герой с растущим опытом. По мере приобретения опыта (очевидно, приобретения уровней) герой начинает более шустро получаться эфирные каналы (то есть может творить заклинания высокого уровня быстрее), становится здоровее – в смысле банальных хит-пойнтов, а также получает доступ к набору скиллов. Останавливаться на перечислении не будем – все, что можно, скиллы меняют, и это главное. Кроме того, герой – для большего веселья – обладает специализацией: скажем, определенные монстры под управлением этого героя имеют шанс выжить, получив смертельное повреждение. Или же герой с некоторой вероятностью творит каждое заклинание бесплатно. Или получает право на вторую попытку – его убивают, а он возрождается с половиной исходного здоровья. Но все не наверняка. Возрастают и разнообразие, и элемент случайности.

Новые заклинания герой покупает в магазинах. Для наиболее мощных заклинаний требуют специальные ресурсы – руны. Их надо тоже покупать в магазинах, но уже в других. Между магазинами героя перемещается по карте а-ля Heroes of Might & Magic. На этой же карте расположены вражеские и дружественные замки. Задача – разрушить замок оппонента – героем лично или с помощью мощных глобальных заклинаний. Вот общая схема первой части игры. Так, освежить в памяти.

ЧЕЛОВЕК-КОНСТРУКТОР

Если очень коротко, то «Демиурги II» просто вырезали из этой схемы все лишнее, оставив простую и понятную игру. Стратегического момента больше нет. Никаких замков, никаких толп героев. Центральный персонаж, с которым вы носитесь всю кампанию. Приключение на одного.

Заклинания используются за так. Никаких тебе рун (спасибо, большое спасибо). Введены другие ограничители использования заклинаний, но с ними чуть попроще. Магазины, в которых заклинания надо покупать, остались. Но теперь их еще и можно снимать с трупов, поэтому к моменту прихода в магазин потребность в новеньком у тебя настолько низка, что ресурсов хватает точно.

Убрана необходимость продумывать книгу заклинаний заранее: перед каждым новым боем ты можешь просто составить необходимый набор из имеющегося на данный момент. Просто и эффективно. Такая же история со специализациями: раз герой у нас теперь один, то нехорошо привязывать его к каким-нибудь клещам. А игрок не любит клещей? Поэтому герои просто учатся – по ходу кампании – всем специализациям своей расы и выбирают нужную. Тоже в любой момент.

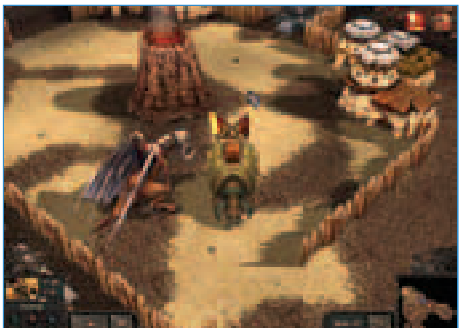
Собственно, единственное, что теперь ограничивает героя – это скиллы. Вот их уж выбрал – так выбрал: если все слоты забил, нового уже не будет. В остальном – просто человек-конструктор. Универсал. Супергерой, не иначе.

Чтобы ландшафт не оказался совсем уж простеньким, разработчики добавили на него шрайны. Шрайны активизируют глобальные заклинания, влияющие на события в бою. Ну, скажем, каждый бой на вашей стороне с самого начала выступает некое количество волков. Или определенный тип монстров становится намного более

УСТРАНЕНИЕ ПРОТИВНИКА ПРОИЗВОДИТСЯ АТАКАМИ ЧИСТОЙ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИЕЙ И ОТПРАВЛЕНИЕМ В БОЙ СУЩЕСТВ, ПРИ ПОМОЩИ ЭТОЙ ЭНЕРГИИ ВЫЗВАННОЙ.



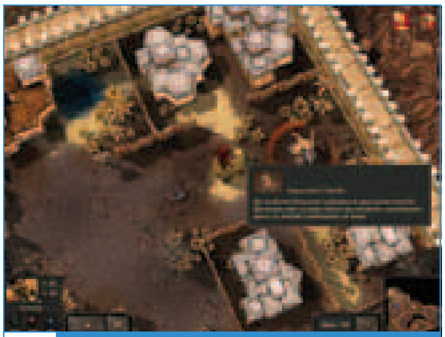
Не пускают. Иди, говорят, ты в следующую миссию. Чего тебе здесь делать? Заботливые.



Я и дракон. Дракон слева, хотя новому человеку это может быть неочевидно.

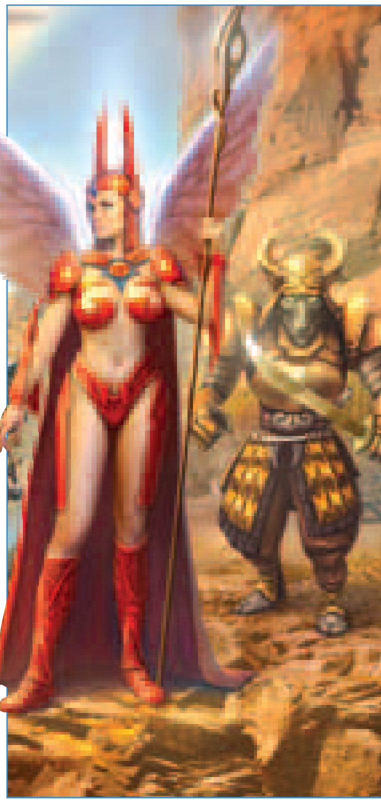


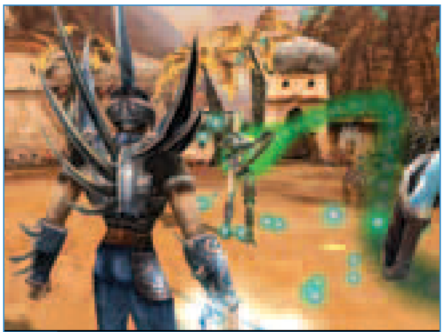
Не самая современная графика, но в целом симпатично.



Шрайн. Делает из крыс чудовищ. Из наших крыс – чужих это не касается.







И с моделями все в порядке, и художники в «Нивале», конечно, хорошие.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ БОЛЬШОЙ СТРАНЫ

КАК НАМ СЭКОНОМИТЬ НЕМНОЖКО НЕРВОВ

Если вы не прочитали руководство пользователя, то вам, конечно, можно сказать: «Сам дурак». Но лучше дать добрый совет. Пытаясь попасть молнией в клеща, спрятавшегося за спиной вашего героя, не материте ниваловцев, ожидая, пока клещ выпрыгнет из-за этой спины, а нажмите одну из кнопок F1-F4. Автоматическая камера изменит положение, и вы спокойно вломите твари по рогам, сэкономив массу нервов.

мощным. Бонусы, которые дают шрайны, являются настолько значительными, что в принципе меняют игру: жалкие крысы, усиленные шрайном, становятся настолько грозным оружием, что можно считаю всю миссию проходить с ними даже не задумываясь о том, насколько они эффективны против нового противника. Усечение стратегической части, развязывание рук игроку и добавление нескольких фишек – это «Демиурги II» рядом с первой частью. Наш герой перемещается по совершенно линейной карте, получает ведущие его по совершенно линейному сюжету квест и благополучно отращивает уровень. Хорошо это или плохо?

РЕЛЬСЫ

«Демиурги» несомненно стали аркаднее. Проще и веселее. Дело в том, что под каждый набор заклинаний можно найти такой контрнабор, что схватка превратиться в избиение. А нам, напоминаю, дали возможность подбирать книгу заклинаний перед каждым боем (и даже сохраняться не нужно – в случае поражения вам дают новый шанс). «Демиурги II» в режиме кампании – это череда избиений. И это при игре на высшем уровне сложности! Низший я, извините, не пробовал и то, что там творится, даже и не знаю как назвать.

Нельзя сказать, что это совсем неприятно. Особенно после не самой удачной стратегической части «Демиургов» первых. Игра перестала быть замороченной, стала менее тяжеловесной. Широкому классу игроков – а single-player рассчитан именно на них – проще и интереснее. «Демиургам» есть чем привлечь внимание помимо сложности игрового процесса: это очень красивая игра. Поражавший воображение полтора года назад движок принципиально не изменился, но некоторые доработки позволяют ему оставаться сегодня весьма эффектным. Много арен, много типов героев, яркие краски, мелкие детали – эдакие праздник фэнтези. Специальный бонус – покачивающаяся грудь отдельных существ. Чтобы наверняка. Широкому классу игроков есть чему порадоваться.

При это все же жаль, что, сбросив стратегический баланс, ниваловцы совершенно не реализовали RPG-часть. Кампания просто задает последовательность боев. Это не история и не «приключение». Несерьезно обсуждать RPG-аспекты, когда ты не можешь даже похвастаться выполненным квестом перед одним из выдававших тебе его персонажей, а «ненужные», отработанные зоны могут оказаться закрытыми. Просто закрытыми – курсор говорит «хрен тебе», и все. А я там монстра оставил. На потом. Что это за RPG – герой меняет личину под текущую задачу, история идет по линейке, геймплей даже не дает подумать о возможности отыгрыша. Не стратегия и не RPG, последовательность тех самых боев-головоломок – но очень увлекательно и зрелищно.

И это только начало.

К БАРЬЕРУ, СУДАРЬ!

Упростив кампанию, «Нивал» очень серьезно поработал над дуэлью. В оригинальных «Демиургах» было



На самом деле пока еще никакой не ход противника: там вон одна моя крыса этого противника кусает, вторая разминается перед стартом.



Хаотские земли; живописный уголок. Плащ героя стал таким длинным лишь со временем: с ростом опыта модель меняется слегка меняется.



Да. Да, 14 хитов снимает с меня эта сопливая, но прокачанная тварь; платой за прокачку будет ее смерть, но моя наступит раньше. Имел неосторожность расслабиться при игре с быстрыми.



Все, приехали. Слева больше, но те, которые справа, не оставляют ни одного шанса.



ПОРАЖАВШИЙ ВООБРАЖЕНИЕ ПОЛТОРА ГОДА НАЗАД ДВИЖОК ПРИНЦИПИАЛЬНО НЕ ИЗМЕНИЛСЯ, НО ДОРАБОТКИ ПОЗВОЛЯЮТ ЕМУ ОСТАВАТЬСЯ ВЕСЬМА ЭФФЕКТНЫМ.



Виталка в задумчивости чешет нарост, заменяющей ей ум: наколдовать ни много – ни мало светофор! Такое в царстве эфира встречается нечасто.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ БОЛЬШОЙ СТРАНЫ 2

КАК НАМ СЭКОНОМИТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МНОГО НЕРВОВ

Если вы опять же не прочитали руководство пользователя, а повторяющаяся анимация вызова всяких мелких гадов достала вас дальше некуда, опять же не расстраивайтесь. Все это к едрене фене отключается в меню опций. Рекомендуется проделать это после получаса «стандартной» игры: начавшие мгновенно, без лишних телодвижений перемещаться к врагу и обратно крысы сэкономят вам столько нервов, что вы и представить себе не можете.





представлено четыре набора заклинаний, четыре стороны – хаоты, синтеты, кинеты, виталы. Смешивать заклинания было нельзя; каждая сторона оставалась в рамках своих комбинаций. Дублирующих заклинаний у сторон практически не было.

Главное нововведение «Демиургов II» – бесцветные заклинания. Кампания, собственно, занимается тем, что объясняет появление в мире такой магии; людям, которые действительно уделяют «Демиургам» много времени, кампания ни за чем другим больше и не нужна. У них другие развлечения. И для этих людей новые «Демиурги» – подарок.

«Демиурги» – это дуэль. Чемпионат по «Демиургам» – это дуэль. Никаких карт и замков, два набора заклинаний и несколько раундов. Фанаты выжимают из возможностей каждой стороны то, что разработчикам могло и не приходить в голову: все комбинации и стратегии на стадии разработки и тестинга не переберешь. А вот за год игры – вполне. В какой-то момент текущий набор становится выжатым до конца. Нужен новый ресурс.

«Демиурги II» не просто дают дуэлянтам его, но и поднимают геймплей на новый уровень. С одной стороны, бесцветные заклинания намного серьезнее работают с механикой игры, чем цветные варианты (описать это в рамках статьи почти невозможно – получится классический малочитаемый фанатский анализ – но сам эффект в игре ощутим). С другой – бесцветные заклинания представляют собой не отдельную группу, а добавку к любым существующим цветам. Вместо одного нового блока стратегий игроки получают возможность модифицировать четыре блока старых: хорошо знакомые заклинания в связке с вновь приобретенными начинают работать совершенно по-другому. Дуэль «Демиургов II» банально стала намного более качественной – богатой, «стратежной», гибкой. Для фанатов, для многочисленного (как я понимаю) онлайнового сообщества «Демиурги II» – такой же подарок, каким для фанатов Diablo был упомянутый в самом начале Lord of Destruction.

ВТОРОЕ, ДОПОЛНЕННОЕ

Собственно, сравнение это неслучайно. «Демиурги II» – не новая игра, «Демиурги II» – это приведение в чувство изначально ущербной «кампанейской» части и мощный add-on к части дуэльной. О сюжете речи вообще не идет: у второй части он так же слаб, как и у первой (это так, если не вдаваться в историю). Приятным новшеством являются в общих чертах вычитанные тексты. Неприятным – появившаяся озвучка. (Ну не понимает актер, чего он говорит, не понимает вообще. Вопросы с утвердительной интонацией зачитывает).

«Демиурги II» – не новая игра, но ей и не надо такой быть. Не похожие ни на одну другую компьютерную игру «Демиурги» однажды вышли и с тех пор существуют. Поддерживать и улучшать их – самое правильное, что можно сделать. Новая механика даст новый геймплей дуэлянтам, оптимизированная кампания привлечет больше «обычных игроков». То же, но лучше. Но то же.

И вообще сам тот факт, что торговая марка Magic: the Gathering упомянута всего один раз за текст о многом, на самом деле, говорит. Терпение и труд перетирают.

P.S. И все равно, ну это же надо: заставить одну расу называть другую «пустоголовыми» и написать реплику: «Надо крепко подумать, как нам одолеть пустоголовых?». Даже если это изначально писалось на английском – поменяйте же наконец сценариста! ■


Обитель Драконов
Великолепная 3D графика
6 разных видов драконов
Возможность разведения, продажи и обучения драконов
Фантастическое звуковое сопровождение
Изобретательный искусственный интеллект
Возможность игры по сети и через интернет
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 500 МГц;
64 Мб RAM; Видео 16 Мб, DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® III 800 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб.
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Blackstar. All rights reserved.

WORLD CYBER GAMES РОССИЯ 2003. ФИНАЛ.

В первую неделю сентября в Москве произошло киберспортивное событие, уже как год ожидаемое всеми геймерами нашей могучей страны. Многие помнят «Намедни» и улыбающегося Алексея Смаева (в игровом мире – uNkind) с фразой: «Привет, мама, я в Корее. Я выиграл 20 тысяч долларов». Это было в ноябре 2002, тогда россияне произвели настоящий фурор, вырвавшись на первые места по играм Counter-Strike и Quake III Arena. Возможно, в этом году у фанатов сетевых баталий появится новый повод порадоваться за наших соотечественников, ибо представлять Россию будут самые сильные на данный момент киберспортсмены. Семнадцать отважных парней, бившихся за путевки в страну утренней свежести, получили шанс повторить слова uNkind'а, сказанные ровно двенадцать месяцев назад. Будем надеяться, что так оно и будет.

7-11 сентября в развлекательном комплексе «Война & Мир» прошли соревнования по семи компьютерным кибердисциплинам: Counter-Strike, FIFA Soccer 2003, Age of Mythology, Quake III Arena, Unreal Tournament 2003, Warcraft III: Reign of Chaos и StarCraft: Broodwar. В этом году организаторы постарались на славу, сделав все больше и лучше. Призовой фонд чемпионата составил $56000. О том, кому достались эти деньги, вы узнаете чуть позже, а пока вашему вниманию предлагается интервью с координатором проекта WCG на территории России и стран СНГ, Милой Масиной.



WCG Russia 2003 – процесс регистрации игроков, милые девушки вокруг.

«Страна Игр»: Сейчас отборочные уже завершены. Ваши впечатления от турнира в целом? Слабые и сильные стороны WCG Russia 2003?
Мила Масина: Мне на самом деле непросто оценить каждый из российских финалов. В силу того, что я имею непосредственное отношение к организации, трудно посмотреть на ситуацию со стороны. Наверно, в этом есть большой минус. Мне очень понравилась идея комментирования наиболее зрелищных поединков – новшество, появившееся в этом году. Также, ни могу не сказать о том «классе», который показали регионы. Хочется надеется, что год от года наш чемпионат становится все лучше и лучше.

СИ: Что нас ждет в следующем году? Когда появится первая информация по этому поводу?
Мила Масина: Пока мы не получим информации о WCG 2004 Grand final, я не смогу ничего точно сказать про российскую часть отборочных 2004. В этом году подробности появились примерно в феврале.

СИ: На кого вы возлагаете наибольшие надежды в Корее?
Мила Масина: Я достаточно хорошо понимаю суть дела в каждой из дисциплин, не то, что бы я была профессионалом, но накопленного за три года организации опыта мне достаточно, чтобы, скажем, решить какой-нибудь спорный вопрос по этим играм. Если честно, я возлагаю надежду на всех. Я твердо верю, что российская сборная – одна из самых сильных. Вне зависимости от дисциплины, я одинаково буду болеть за всех.
СИ: WCG 2004, как стало известно, состоится в США. Не опасаетесь ли вы ситуации, при которой сборная России в полном составе получит отказ в визе в американском посольстве?
Мила Масина: Я поднимала этот вопрос с главными организаторами. Ведь в получении американской визы нуждаются не только россияне, но практически все жители Восточной Европы, а также Азии. Меня заверили, что этот вопрос будет решаться в том же порядке, что и на Олимпийских Играх. То есть, правительством США будет заранее подан список участников (кстати, в этом случае отборочные игры придется провести немного раньше), и в соответствии с этим списком будут оформляться документы в посольстве.

СИ: В 2003 году, помимо России, квалификация была проведена в странах Балтии, а также Казахстане и Украине. А вот Беларусь, в которой очень много сильных игроков, в отборочных не участвовала. Изменится ли ситуация в лучшую для наших соседей сторону?
Мила Масина: Надеюсь, что да. Мы планируем получить разрешение на организацию квалификации для Беларуси и Узбекистана. Ответ будет известен в ноябре-декабре.

World Cyber Games или просто WCG – ежегодные состязания по наиболее популярным сетевым компьютерным играм, проводимые в Корее вот уже четвертый год подряд. Статистика соревнований.
WCG Challenge 2000 (8-15 октября). Стран-участниц – 17, призовой фонд – $200000;
WCG 2001 (5-9 декабря). Стран-участниц – 37 (430 игроков), призовой фонд – $300000. 8-13 октября 2001 года в Москве на Андреевском мосту прошли региональные отборочные по Quake III Arena и Counter-Strike, в результате которых команда M19, Алексей «LeXeR» Нестеров, Роман «Pele» Татаринов (все – Санкт-Петербург) и Кирилл «Kik» Компаненко (Екатеринбург) отправились в Сеул. LeXeR сумел занять второе место в номинации Q3, заработав $10000. Также россияне отличились в парных состязаниях Q3, разгромив всех соперников, за исключением сборной Швеции;
WCG 2002 (28 октября – 3 ноября). Стран-участниц – 45 (462 игроков), призовой фонд – $300000. В период с 3 по 8 сентября в столичном спортивном комплексе «Дружба» было разыграно уже тринадцать путевок (вместо восьми в 2001) в Корею в шести номинациях. И российские чемпионы не подкачали, заполучив сразу три золотых медали на мировом первенстве. uNkind (Москва), M19 (Санкт-Петербург) и пара Cooller-Death (Москва-Екатеринбург) вписали свои имена в историю киберспорта, как герои тех радостных дней.
WCG 2003 (12-18 октября). Стран-участниц – 55 (ожидается 600 игроков), призовой фонд – $350000.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2003 ПО AGE OF MYTHOLOGY 1X1.

33 участника собралось помериться силами в популярную стратегию от Microsoft, однако фавориты были известны заранее. Фанаты Age of Mythology предсказывали победу питерскому игроку FM.Under'у, и он доказал свою силу. После триумфа Константин (так зовут нашего героя) ответил на несколько вопросов для «Страны Игр»:

«Страна Игр»: Являешься ли ты поклонником Age of Mythology или начал играть в нее ради возможности поехать в Корею?
FM.Under: Истинным фанатом не являюсь и, действительно, мое внимание привлекла путевка в Корею. В России нет хороших игроков AoM, поэтому особого труда занять первое место мне не составило.

СИ: Есть ли у детища Microsoft шансы стать ключевой киберспортивной дисциплиной?
FM.Under: Особых перспектив нет. В Age of Mythology, возможно, играют только в Корее, а обычный русский пользователь вряд ли позволит себе купить коробочную версию за 2000 рублей ради возможности сражаться по Интернету.

СИ: Поведай нам секрет своего успеха?
FM.Under: Принцип дуэли прост. Для начала надо наладить экономику (на это может уйти более 20 минут). Затем построить большое количество казарм, строить войска и атаковать до победного конца.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2003 ПО STARCRAFT: BROODWAR 1X1.

Любители Протоссов, Терранов и Зергов, подаренных нам компанией Blizzard аж в 1997 году, выделяли 6 фаворитов, имеющих наиболее высокие шансы попасть в заветную тройку. Надежд не оправдали лишь Androide (путевка в Корею на WCG 2001), (orky)Ghost и (orky)MiF. А самым сильным на соревнованиях по StarCraft: Broodwar оказался неизвестный ранее стратег из Москвы с псевдонимом Advokate из команды S2. Он сделал невозможное, выкарабкавшись буквально из безвыходной ситуации. После своего подвига Advokate ответил на вопросы для вашего любимого журнала:

«Страна Игр»: Почему ты предпочитаешь несколько устаревшую StarCraft более современной Warcraft III?
Advokate[S2]: Трехмерные Орки, по-моему, менее подходят для киберспорта. В StarCraft: Broodwar приходится больше думать и чаще кликать мышкой, а в Warcraft III: Reign of Chaos все строится на одной удаче. Выпадет вам из нейтрального монстра крутой свиток, а противнику «Туфли ловкости», и игра сделана. Продолжение The Frozen Throne не лучше. Как сказал один из геймеров, Blizzard могли бы сразу сделать, чтобы по нажатию одной кнопки у вас создавались войска, строились новые здания и производились усовершенствования. В действительности ситуация не сильно отличается. Конечно, в обеих частях Warcraft III победителя определяет уровень мастерства, но среди остальных показателей на первом месте именно удача. Может быть, после WCG 2003 я перейду на Warcraft III, все-таки одним турниром сыт не будешь, а других соревнований по StarCraft не проводится. Все зависит от моих результатов в Корее.

СИ: Как побеждать в StarCraft: Broodwar?
Advokate[S2]: Большинство игроков имеют схожую тактику, особенно в противостоянии Люди на Люди. Ничего, кроме танков и Голиафов, не требуется. Я играю по такой схеме. В начале дуэли доступна главная база и четыре рабочих (SCV), которых необходимо сразу отправить на добычу минералов, нанимая тем временем дополнительных тружеников – строго до девяти штук (ориентируйтесь по индикатору пищи). Десятым SCV строим Supply Depot (аналог фермы), а при показателе продовольствия 11/20 строим Barracks, продолжая создавать новых и новых рабочих. Много минералов и газа – залог успеха в StarCraft. Как только достроятся казармы, начинаем производство Marine, доводя их количество до 10-12 штук. Добавляем в армию 2-3 докто-



Сплошные знаменитости – Polosatiy, Soul, Flash.



PHellan и Advokate – второе и первое место в номинации StarCraft: Broodwar.

Финальная расстановка мест WCG Russia 2003 в номинации Age of Mythology:

1. **МЕСТО** FM.Under (Санкт-Петербург) поездка в Корею + $1360;
2. **МЕСТО** last_chance (Москва) $860;
3. **МЕСТО** L_clan_iNk (Москва) $360.

Финальная расстановка мест WCG Russia 2003 в номинации StarCraft: Broodwar:

1. **МЕСТО** Advokate[S2] (Москва) поездка в Корею + $2860;
2. **МЕСТО** PHellan[S2] (Москва) поездка в Корею + $1660;
3. **МЕСТО** FM.Gerich (Санкт-Петербург) поездка в Корею + $1060.

Финальная расстановка мест WCG Russia 2003 в номинации Warcraft III: Reign of Chaos:

1. **МЕСТО** (orky)Flash (Москва) поездка в Корею + $2160;
2. **МЕСТО** FM.Karma (Санкт-Петербург) поездка в Корею + $1260;
3. **МЕСТО** SK.Soul (Москва) поездка в Корею + $660.

Финальная расстановка мест WCG Russia 2003 в номинации Counter-Strike:

1. **МЕСТО** ForZe (Москва) поездка в Корею + $12860;
2. **МЕСТО** emax (Москва) поездка в Корею + $7660;
3. **МЕСТО** a-Line (Москва) поездка в Корею + $5060.



Зрители наблюдают за соревнованиями Counter-Strike на большом экране.



Призеры FIFA Soccer 2003. Слева направо: Updater, Pika, Alex.

В рамках WCG Russia 2003 прошел открытый чемпионат по Quake III Arena. Участников собралось всего 57 человек, что крайне мало для одной из самых зрелищных киберспортивных игр. Финальные результаты:

1. **МЕСТО**
   Cooller (Москва)
   $3000;
2. **МЕСТО**
   keep3r^v4 (Минск)
   $1800;
3. **МЕСТО**
   b100.Death (Екатеринбург)
   $1200.

M19*LeXeR и uNkind не смогли показать былой настрой и вылетели с турнира довольно рано.



Церемония награждения началась.

ра и идем в первую атаку. Необходимо выяснить, чем может удивить противник, так как дальнейшее развитие игры будет зависеть именно от этого.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2003 ПО COUNTER-STRIKE 5X5.

Counter-Strike – одна из самых интересных и сложных дисциплин на турнире. Здесь недостаточно метко стрелять и ловко передвигаться. Необходимо также иметь слаженную команду, чувствовать плечо товарища и владеть другими навыками, присущими спортивным играм типа футбола, хоккея и так далее. В 2002 году питерская пятерка из клуба M19 заставила заговорить о себе весь мир. Золотые медали WCG и $40000 в придачу – «голубая» мечта любого геймера. Однажды в городе на Неве она сбылась, но второй раз, видимо, не суждено. На соревнованиях WCG Russia 2003 парни из M19 выступили из рук вон плохо, не выиграв ни одной битвы. Их обидчиками стали LSD (Пермь) и United Team (Санкт-Петербург). После поражения главного конкурента борьба за единственную путевку в Корею развернулась между московскими командами, и самый долгий, победный путь прошел клан ForZe, получивший, помимо заветных билетиков, солидный денежный куш.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2003 ПО UNREAL TOURNAMENT 2003 1X1.

UT2003 – номинация, в которой у России наибольшие шансы в Корее. Наши киберспортсмены были всегда сильны в 3D-шутерах, и в этом году мы просто обязаны еще раз показать всему миру, где раки зимуют. Рассказывает один из призеров WCG Russia 2003, **Dracula** из команды b100.Omut: «Меня зовут Александр Калитеня, мне 18 лет. Живу в Екатеринбурге, учусь в университете. Начинал свою киберспортивную карьеру с QuakeWorld, но играл скорее ради удовольствия. Затем мое внимание привлекла Quake III Arena, показавшаяся необычайно сложной. Я начал уделять все больше и больше времени последнему хиту от id Software, тренируясь с друзьями из b100 по 3-4 часа в день. Когда появилось сообщение, что на WCG 2003 не будет моей любимой игры, я переключился на Unreal Tournament 2003 и не зря, как оказалось».



Финальная расстановка мест WCG Russia 2003 в номинации Unreal Tournament 2003:

1. **МЕСТО**
   M19*Askold-34s (Санкт-Петербург)
   поездка в Корею + $2860;
2. **МЕСТО**
   FM.Navigator (Санкт-Петербург)
   поездка в Корею + $1660;
3. **МЕСТО**
   b100.Dracula.Omut (Екатеринбург)
   поездка в Корею + $1060.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2003 ПО WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS 1X1.

Warcraft III – замечательная игра, однако выбор организаторов WCG использовать для турнира классическую версию вместо более современной The Frozen Throne отпугнул многих фанатов стратегии от Blizzard'овского шедевра. Тем не менее, отборочные от этого хуже не стали, и все сильнейшие игроки России продемонстрировали настоящий класс. Путевок, к сожалению, на всех не хватило, и лишь трое действительно лучших получили шанс выступить в Корее.

Победитель турнира, Аникеев Николай aka Flash, поделился своими секретами с читателями «Страны Игр»:

«Страна Игр»: Многие говорят, что ты – человек настроения. Сегодня проиграешь все дуэли, а назавтра разгромишь самого сильного соперника. Так ли это?
(orky)Flash: Да, это действительно применимо ко мне. На WCG я находился в отличном расположении духа и показал свою не самую плохую игру.

СИ: Как ты готовился к WCG Russia 2003? Поведай читателям свою чемпионскую тактику?
(orky)Flash: В основном я играл по сетке с Soul'ом и иногда в Интернете со всеми подряд. Моя тактика. Начальное развитие у всех сильных игроков за расу Людей очень схоже. Приведу конкретный пример на карте Lost Temple. В начале сразу строите Алтарь Королей, а в главном здании заказываете рабочих. Первый созданный строит казармы, второй – ферму, а третий идет на разведку для обнаружения базы противника. Рабочих нанимаете до тех пор, пока, помимо пятерых на золоте, у вас не будет шесть дровосеков. Первым героем выбираете Верховного Мага с заклинанием Дух Воды. В казармах создаете двух пехотинцев, после чего вместе с 4 рабочими, призванными в ополчение, идете драться с нейтральными монстрами за второй золотой рудник поблизости. Обычно после одного из чудовищ остается ценный предмет, который может решить исход поединка. Ну а дальнейшая стратегия зависит от действий вашего соперника. ■


ВЬЕТНАМ
ТРОПА ХО ШИ МИНА
Более 60 миссий
Действия и функции персонажей исторически точно переданы
3D звуковые и визуальные эффекты
Великолепно представленные военные действия
Реалистическая картина применения напалма в боевых действиях
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
EPIC GAME
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.

ИГРЫ НА КУБОК «СТРАНА ИГР. ИНФОКОМ 2003»

В период с 9 по 13 сентября в рамках 3-ей международной выставки-форума «ИнфоКом 2003», проходившей в «Экспоцентре» на Красной Пресне, состоялось мероприятие, подарившее всем фанатам сетевых сражений возможность, может быть, впервые помериться силами с настоящими асами мультиплеера, лучшими виртуальными бойцами России. Впервые за свою историю наш журнал совместно с компаниями «Резонанс» и «Инфо-Экспо» организовал киберспортивные состязания на Кубок «Страна Игр. ИнфоКом 2003».

Компьютерная зона была представлена в виде небольшого интернет-кафе, но виртуальные удовольствия на этом не заканчивались. Все желающие могли утолить жажду адреналина на специальной площадке, где компания Софтклаб предоставила для свободной игры стенды с PlayStation 2 и новомодным прибамбасом – игровой видеосистемой EyeToy. В первый день состоялись небольшие состязания по Warcraft III: Reign of Chaos и Quake III Arena для работников IT индустрии. Люди в строгих пиджаках и костюмах могли на себе почувствовать весь азарт компьютерного спорта. Параллельно прошел и один из туров чемпионата для непрофессионалов. Где сильнейшим игроком в Warcraft III стал Зуев Dragon Денис из Тюмени, а в Q3 победил Гамота sbtg Андрей Москва. На следующий день, 10 сентября, за де-



Координатор WCG Россия Мила Масина представляет сборную России министру по связи и информации РФ Л. Рейману.



У стенда «Страна Игр» буквально яблоку негде упасть. С другой стороны, не каждый день нас посещали столь высокопоставленные гости.

Результаты Кубка «Страна Игр. ИнфоКом 2003» среди профессионалов Warcraft III: Reign of Chaos 1x1:

1. **МЕСТО** – FM.Ranger (Санкт-Петербург) мобильный телефон Nokia 6610;
2. **МЕСТО** – M19*BigMan (Санкт-Петербург) видеокарта Gigabyte Radeon 9800 pro;
3. **МЕСТО** – (orky)Asmodey (Москва) колонки Genius Home Theater 5.1.



Великолепные зрелище за стеклянными стенами: кубки абсолютных чемпионов и ценные призы от наших спонсоров: видеокарты Gigabyte, наборы акустики Genius, телефоны Nokia и КПК Sony Clie.

Интервью с Александром «MiF» Горником, главным судьей соревнований «Кубок Страна Игр. ИнфоКом 2003».

«Страна Игр»: Расскажи про «Кубок Страна Игр. ИнфоКом 2003» и характерные черты, выделяющие его среди подобных мероприятий?

MiF: «Кубок Страна Игр. ИнфоКом 2003» – первый турнир с межрегиональными финалами через Интернет. На церемонии награждения призеры могли лицезреть друг друга во время специально организованного прямого телемоста между городами. Несмотря на скромные масштабы финальных соревнований, турнир выдался одним из самых представительных за последнее время. В отборочных играх приняло участие более 400 геймеров по всей стране.

СИ: В чем отличие организации и судейства на данном чемпионате по сравнению с теми, что ты устраивал ранее?

MiF: Подготовка к событию была достаточно трудной. Опыта работы над турниром подобных масштабов у меня прежде не было, хотя в моем активе стоит галочка организатора и главного судьи на таких чемпионатах, как «Московский Кубок StarCraft: Broodwar» и Orky Cup. Однако когда все началось, нервозность спала, и никаких проблем так и не возникло.

СИ: Расскажи подробнее о наших героях, игроках, занявших призовые места.

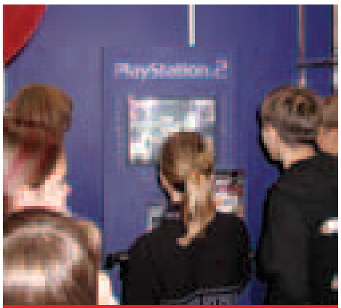
MiF: Кубок собрал лучших геймеров России как в дисциплине Warcraft III, так и в Quake III Arena, включая победителей WCG Russia 2003. Но, не смотря на это, в первой номинации финалистам WCG повторить свой успех не удалось, хотя борьба завязалась нешуточная – призы к тому располагали. В

Призеры Кубка «Страна Игр. ИнфоКом 2003» среди любителей: Warcraft III: Reign of Chaos 1x1:

1. **МЕСТО** – Prometey (Первоуральск) мобильный телефон Nokia 6610;
2. **МЕСТО** – CoM.Graf (Екатеринбург) видеокарта Gigabyte Radeon 9800 pro;
3. **МЕСТО** – Тюмень (Москва) портативный компьютер Sony Clie.

Quake III Arena 1x1:

1. **МЕСТО** – tK'Quant (Иркутск) мобильный телефон Nokia 6610;
2. **МЕСТО** – R^Fgod (Мытищи) видеокарта Gigabyte Radeon 9800 pro;
3. **МЕСТО** – ButcheR_of_Lx3 (Чита) портативный компьютер Sony Clie.



У стендов с EyeToy всегда было многолюдно.

ло взялись профессионалы стратегии от Blizzard, и сильнее всех показал себя FM.Ranger из Питера.

11 сентября состоялись любительские чемпионаты, собравшие 53 участника, среди которых были не только московские представители, но и игроки из Первоуральска, Екатеринбурга, Иркутска, Читы и множества других городов России. Участие в виртуальных сражениях приняла даже девушка, Виноградова Ольга, играющая под псевдонимом Valkyria. Победить ей не удалось, но она достойно показала себя в мужской компании.



Редактор «Страны Игр» Михаил Разумкин с абсолютными чемпионами соревнований. По левую руку Ranger, по правую – Cooller.



Фань Джибо сумел победить самого Cooller'а, но только раз...

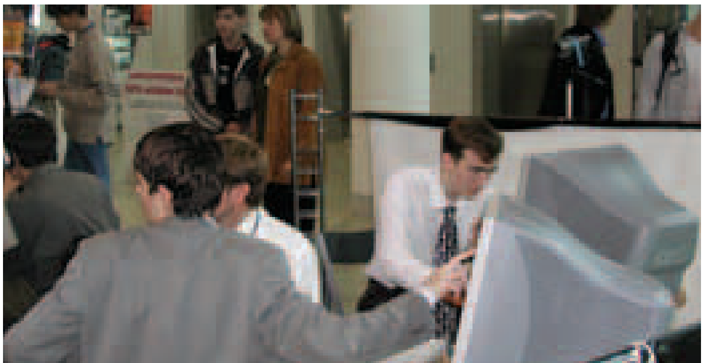
На следующий день предстояли соревнования по Quake III Arena среди профессионалов, и здесь не было равных москвичу Антону «Cooller'у» Синьгову, лучшему виртуальному дуэлянту в мире на данный момент. В очередной раз он разгромил всех своих оппонентов и занял заслуженное первое место. Вторым стал b100.Death из Екатеринбурга, а бронзовой награды удостоился спортсмен из Китая

Призеры межрегиональных финалов Кубка «Страна Игр. ИнфоКом 2003»: Warcraft III: Reign of Chaos 1x1:

1. **МЕСТО** – FM.Ranger (Санкт-Петербург) видеокарта Gigabyte Radeon 9800 pro 256 + кубок;
2. **МЕСТО** – Gwyn[S2] (Краснодар) мобильный телефон Nokia 6610.

Quake III Arena 1x1:

1. **МЕСТО** – Cooller (Москва) видеокарта Gigabyte Radeon 9800 pro 256 + кубок;
2. **МЕСТО** – Minych (Новосибирск) мобильный телефон Nokia 6610;
3. **МЕСТО** – Fortune (Нижний Новгород) портативный компьютер Sony Clie.



Напряженная работа судей в самом разгаре. MiF на заднем плане.

Q3 же явным фаворитом являлся знаменитый Антон «Cooller» Синьгов. Он и выиграл турнир, хотя и уступил по ходу турнира одну дуэль игроку Jibo.

СИ: Всем интересно узнать, за какие награды боролись участники «Кубка Страна Игр. ИнфоКом 2003»?

MiF: Отмечу, что организаторам в лице компании «Инфо-Экспо» и вашего журнала удалось не только полностью предоставить заявленный призовой фонд, но и увеличить его. В результате, игроки боролись за отличные видеокарты Radeon 9800 pro, предоставленные компанией Gigabyte, мобильные телефоны Nokia 6610, колонки Home Theater 5.1 от Genius, а так же портативные компьютеры Sony Clie. Помимо этого, было разыграно множество других ценных подарков, таких как футболки с символикой выставки, DVD-боксы от Softclub'а и многое другое.

СИ: Поведай историю о твоем вкладе в киберспорт. В каких крупных соревнованиях ты принимал участие и чего добился?

MiF: Лучшим результатом за свою карьеру считаю четвертое место на WCG Russia 2003, несмотря на то, что я не заработал ни копейки. Возможно, если бы не тотальная занятость на «Кубке Страна Игр. ИнфоКом 2003», я бы смог войти в заветную тройку WCG и поехать в Корею на финал. Среди других моих крупных успехов: серебряная награда на «Московском Кубке StarCraft: Broodwar» в 2001-2002 годах, победа на чемпионате за приз мэра города Волжский. Из зарубежных отмечу место в десятке лучших на PG Challenge 2002 в Праге, Чехия.

СИ: Команда M19 (Санкт-Петербург) стала чемпионом мира по Counter-Strike в 2002 году, а российские игроки в Quake III Arena по сей день занимают первые места на всех дуэльных соревнованиях. Твое видение происходящего и прогнозы на WCG Grand Final 2003?

MiF: Российская школа Quake, ровно как и стратегий типа StarCraft и Warcraft, традиционно сильна благодаря большому количеству подростков, полностью отдающихся своей любимой игре. За рубежом геймеры – более взрослые и тренируются намного меньше. Для них это забава. А для наших молодежи киберспорт, порой, единственный шанс добиться чего-либо в условиях тяжелой социальной обстановки в стране. Россия всегда была сильна во многих видах традиционного спорта, то же самое повторяется и с его компьютерным собратом. У нас очень много талантов. Насчет прогнозов на WCG 2003. Буду реалистом. Мне кажется, россияне не добьются серьезных успехов в этом году. ForZe (Counter-Strike) могут попасть в восьмерку. В номинации FIFA Soccer 2003 есть все шансы войти в тройку, а в Warcraft III просто необходимо побеждать. Думаю, это под силу Soul'y. У него богатый опыт, гораздо больший, чем у золотого призера WCG Russia 2003, Flash'a. Шансы в StarCraft, на мой взгляд, малы. Ребята из клана A2 выступят неплохо, если им повезет с группой. А вот в номинации Age of Mythology России ничего не светит – слишком мало количество фанатов продукта от Microsoft у нас в стране. Что касается победы M19 на WCG 2003. На мой взгляд, этому поспособствовала большая доля везения и отсутствие сильнейших команд на турнире из-за участия последних на американском CPL Dallas.

По завершении региональных финалов Кубка «Страна Игр. ИнфоКом 2003» на большую сцену, где проходила церемония награждения, были приглашены члены сборной России, призеры WCG Russia 2003, которые совсем скоро поедут в Корею на мировые киберигры. Организаторы Кубка «Страна Игр. ИнфоКом 2003» еще раз пожелали удачи нашим финалистам и преподнесли членам команды приятный сюрприз, подарив каждому по портативному компьютеру Sony Clie.





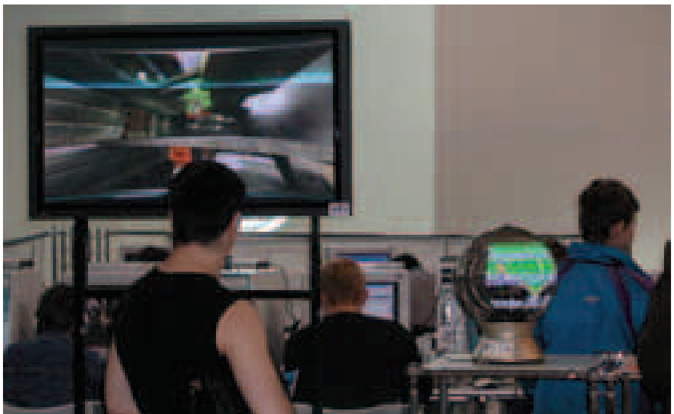
Кибер-сборная России с подарками от организаторов Кубка «Страна Игр. ИнфоКом».

Jibo Fun, проходящий обучение в одном из вузов столицы. Уже одно его участие (не говоря о его выходе в призерскую тройку) придало Кубку «Страна Игр. ИнфоКом 2003» статус международного турнира.
Финальные игры и церемония закрытия турнира состоялись в заключительный день выставки 13 сентября. Поскольку выставка «ИнфоКом 2003» проходила одновременно в пяти городах: Москве, Екатеринбурге, Нижнем Новгороде, Новосибирске и Краснодаре, где в свою очередь были организованы аналогичные соревнования, то супер-финал между региональными чемпионами проходил в онлайновом режиме. Городами-участники были связаны телемостами, что впервые дало возможность игрокам и зрителям, разделенным тысячами километров видеть друг друга, что стало отличительной особенностью финала. На московской площадке играли FM.Ranger (Warcraft III) и Cooller (Q3). Фавориты не упустили свою победу и заработали еще по одному ценному призу, став абсолютными чемпионами в Кубка «Страна Игр. ИнфоКом 2003». В качестве трофеев им достались мощнейшие на сегодняшний день графические акселераторы Radeon 9800 pro 256 от Gigabyte и собственно сами кубки, в течении пяти дней терпеливо дожидавшиеся своих хозяев.

Позже были поздравления чемпионов и болельщиков, чествование киберспортивной сборной страны, но Кубок «Страна Игр. ИнфоКом 2003» завершился. Команда «Страна Игр» вместе с соорганизаторами турнира компаниями «Резонанс» и «Инфо-Экспо» еще раз хотим поздравить участников и победителей, а так же всех тех, кто помогал нам в этом начинании. Ждем вас и ваших друзей через год на Кубке «Страна Игр. ИнфоКом 2004», тренируйтесь и следите за анонсами. А мы как всегда ждем ваших отзывов и предложений. ■



Ольга «Valkyria» Виноградова – единственная девушка-участник турнира.



Демонстрация Quake III Arena на большом экране.



Прямой телемост с Краснодаром – перед нами лучшие геймеры юга России.

FM.Ranger, абсолютный чемпион Кубка «Страна Игр. ИнфоКом 2003» в номинации Warcraft III, любезно ответил на вопросы «Страны Игр»:

«Страна Игр»: Привет! В первую очередь прими наши поздравления с победой на первом Кубке «Страна Игр. ИнфоКом». Расскажи немного о себе?
FM.Ranger: Привет и спасибо. Зовут меня Чуркин Алексей Владимирович, мне 20 лет, проживаю в Санкт-Петербурге, профессионально играю в Warcraft III.

СИ: Понравилось ли мероприятие и выставка в целом?
FM.Ranger: Все прошло очень даже здорово. Хорошие компьютеры, неплохая организация, ну и конечно ценные призы. Выставка замечательная, очень много красивых девушек. В общем, скучно не было.

СИ: Проводятся ли в Санкт-Петербурге мероприятия, подобные Кубку «Страна Игр. ИнфоКом 2003»?
FM.Ranger: Нет, у нас в Питере в основном небольшие чемпионаты.

СИ: До поездки в Корею тебе не хватило совсем чуть-чуть. С чем связано твое поражение на WCG Russia 2003?
FM.Ranger: Я участвовал в отборочных, зная, что у меня нет шансов, так как я играю Нежитью. Единственная надежда была на удачную жеребьевку, но в этом мне не повезло. Я достаточно рано встретился с одним из самых сильных игроков за расу Людей, и одолеть мастера такого класса было почти нереально. Я предпочитаю Нежить чисто из принципа, пытаясь доказать, что в Warcraft III можно побеждать любой расой, но у меня ничего не получилось. В Корею едет троица, специализирующаяся именно на Alians. Может быть, мне надо было пойти наперекор своим принципам, но сейчас уже поздно хвататься за голову.

СИ: Как правильно тренироваться, чтобы составлять конкуренцию признанным профи на соревнованиях?
FM.Ranger: Нужно играть с сильными игроками по нескольку часов каждый день.

СИ: Интересуешься ли ты другими играми?
FM.Ranger: Нет, в последние месяцы времени остается только на тренировки в Warcraft III, хотя иногда я развлекаюсь в Quake III Arena. В остальном я несильно отличаюсь от других, гуляю, пью пиво с друзьями и так далее.


Сказки детям не игрушки!
Недетские
Сказки
Не рекомендуется детям до 16 лет
Особенности игры:
Классический рисованный квест, повествующий о благополучном разрешении конфликта, возникшего между героями западных и русских народных сказок.
Большинство сцен и персонажей игры имеют реальные сказочные прототипы. Ни одна сцена игры не обошлась без присутствия каких-либо маргинальных сказочных личностей. Вам придётся буквально прорываться через их толпы, чтобы узнать, какой же будет ваша дальнейшая судьба.
Увлекательный сюжет и тонны юмора (преимущественно черного) не оставят равнодушным всех любителей головоломных квестов и тех, кто хочет просто повеселиться от души.
Более 50 игровых сцен, выполненных в высоком разрешении.
CAFEMAX
Бука

BEYOND GOOD & EVIL

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Ubisoft (да, теперь – слитно!) крутеет на глазах. Французское издательство позавчера ютилось в тени больших акул, вчера громко заявило о себе стопроцентными хитами, а сегодня стало одной из основных сил на западном игровом рынке – компанией, одинаково внимательно подходящей как к деловой, так и к креативной стороне игростроения.

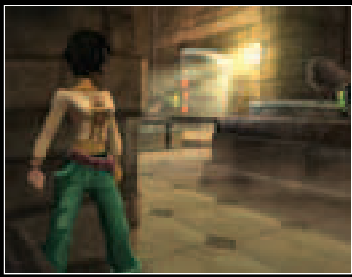
Оглавление портфолио Ubisoft за 2002-2003 годы выглядит выжимкой хит-парадов: самые ожидаемые дышат в затылок самым продаваемым. Rayman 3: Hoodlum Havoc, Ape Escape, игры по мотивам творчества Тома Клэнси, Prince of Persia, XIII, Far Cry... Одни проекты уже овеяны славой и обласканы геймерами, другие до поры до времени остаются вотчиной журналистов. Среди таких – весьма амбициозный проект Beyond Good & Evil от Мишеля Анселя (Michel Ancel), автора «лошарика» Рэймена. О возможной ре-



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 11 ноября 2003 года (США), 21 ноября 2003 года (Европа)

http://beyondgoodevil.com/







Угадайте, какой цвет по душе авторам? Джейд пользуется изумрудной губной помадой, а ее боевой шест при взмахе вспыхивает зеленым.





акции Фридриха нашего Ницше на то, что в производство запущена уже вторая игра, заимствующая название у его «За гранью добра и зла» (первая – Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose от Namco), мы, по понятным причинам, можем только гадать – сам же мсье Ансель уверяет, что в его проекте, в отличие от японского ролевого колосса, ницшеанства – кот наплакал. Мсье Анселю просто очень нравится название. Проект подается как нечто масштабное и где-то даже эпическое, даром что на первых скриншотах был похож на обычный платформер.

ГДЕ ПОДВОХ?

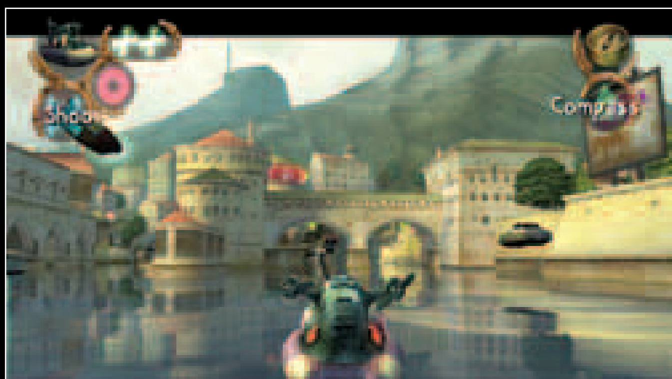
При нынешнем торжестве постмодернизма «обычный платформер» звучит слегка вульгарно, да и составлять мнение на основе скриншотов – это как судить о даме лишь по ее голосу. Еще до выставки E3 отдельные журналисты, на правах эксклюзива узревшие вполглаза трейлер игры, строчили восторженные отчеты о явленном им в лице BG&E произведении искусства, ни больше ни меньше. Дескать, новая французская волна, Мишель Ансель как Жан-Пьер Жене видеоигр, глоток альпийской свежести и все в таком духе. Когда никто игры еще толком не видел, а дифирамбы уже настолько прямолинейны, впору заподозрить какой-нибудь, пардон, le truke. Впрочем, наша первая встреча с BG&E, состоявшаяся весной в Лос-Анджелесе, и последовавшее за ней короткое осеннее рандеву в Лондоне разуверили в наличии серьезных подвохов – да, игра несколько проще, чем вначале показалось особо впечатлительным журналистам, зато Ubisoft в самом деле предприняла попытку культивировать на базе трехмерной бродилки нечто неординарное, сложносочиненное и эклектичное. Правда, нелегко ответить на вопрос о том, вырастет ли из этой попытки суперхит, или все окажется гораздо скромнее.

ТАЙНЫ ЗАГОВОРОВ

Место действия BG&E – похожий на Землю мир Хиллис (Hyllis), подвергшийся нападению расы пришельцев из космоса. Интересный сюжетный виток закладывается сразу же: от непрошеных гостей, вроде бы, отбились. Правительство спешит заверить общественность, что агрессор обращен в



Одна из многочисленных мини-игр и один из обитателей Хиллиса: совершенно очаровательный трубкозуб в изящной шляпке.



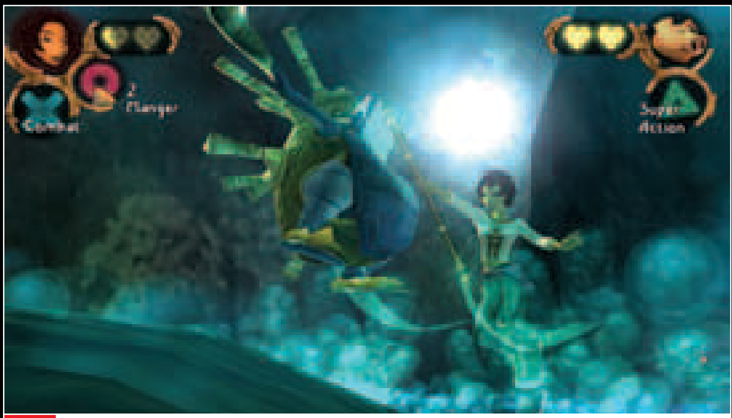
Ховеркрафт делает возможными путешествия по океанам и рекам планеты – в работающей на этом же движке Prince of Persia такие вояжи невозможны.

РАДИКАЛЬНАЯ СМЕНА ГАРДЕРОБА

Оказывается, перед самой E3 команда разработчиков, до этого уже целых три года корпевшая над BG&E, полностью сменила внешний вид главной героини и ее дядюшки Пейджа. Прежний облик Джейд – девушка была одета в белую рубашку, являя собой чуть ли не олицетворение невинности – посчитали недостаточно брутальным. А дядюшка-свин, как выяснилось, изначально вообще был одет в строгий костюм-тройку!



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Здесь вы видите отбракованный дизайн главной героини. В финальной версии игры Джейд выглядит куда агрессивнее – посмотрите на остальные скриншоты.





Система навигации ховеркрафта включает удобные экранные подсказки в виде направляющих стрелочек, с которыми заблудиться почти невозможно.

УДОБСТВА УПРАВЛЕНИЯ

Вопрос управления решен следующим образом: вместо того, чтобы выдумывать десятки сложных комбинаций кнопок для всего богатого арсенала движений Джейд, команда Анселя воплотила незамысловатую контекстную модель. Упершись в преграду, девушка сама попытается ее преодолеть. Подбежав к расщелине, самостоятельно ее перепрыгнет – естественно, если пропасть не слишком широка. Как видите, все гениальное – просто.

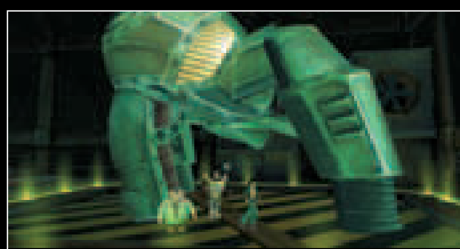
бегство, угроза миновала, и можно возвращаться к мирной жизни. Однако двадцатилетняя фоторепортерша Джейд (Jade) начинает видеть странные сны, приводящие ее к мысли о том, что чужаки вовсе не убрались восвояси, властям есть что скрывать, и вообще имеет место коварный межпланетный заговор. Джейд такая не одна, на Хиллисе развивается IRIS -целое подпольное движение граждан, недовольных официальной политикой правительства. Партизаны решают использовать профессиональные навыки девушки, чтобы получить документальные свидетельства Большого Обмана...

СЕЙЧАС ВЫЛЕТИТ ПТИЧКА!

Итак, трехмерное приключение с геймплейными вкраплениями ряда жанров. Раз уж героиня трудится на ниве фоторепортажа, ее камера играет далеко не последнюю роль: почти как в Pokemon Snap (Nintendo 64), путешествуя по уровням, вам придется много фотографировать фауну Хиллиса, среди представителей которой нет-нет, да промелькнут замаскированные чужаки. Чем лучше выйдут снимки (игра сама оценивает получившуюся композицию и позу персонажа, отбраковывая совсем уж неудачные работы – какой прок от левой пятой ноги не-









О'ЛАЙТ™

Вы не платите, когда Вам звонят с федерального мобильного, а за разговор больше минуты получаете бонус (**+ $ 0,01**).

Звоните на федеральные мобильные любого московского GSM оператора по минимальной цене **$ 0,03** за минуту.

А если Вы звоните в другой город или за границу – единая стоимость звонков **$ 0,19** за минуту.

Абонентская плата – 0.

Центры обслуживания абонентов в Москве:
м. «Красные ворота», ул. Мясницкая, д. 48
м. «Павелецкая», ул. Бахрушина, д. 32, стр. 1
м. «Менделеевская», ул. Новослободская, д. 23
м. «Сухаревская», Малая Сухаревская пл., д. 1, стр. 1

Офисы экспресс-обслуживания абонентов в Москве:
м. «Сокольники», ТД «Русское раздолье»
м. «Новогиреево», ТЦ «Олимп»
м. «Красногвардейская», ТК «ТУК-ТУК»
м. «Юго-Западная», ТК «ТУК-ТУК»

www.megafonmoscow.ru
507-7777

Более **150** стран по единой цене!
(единая стоимость московских, междугородных и международных, включая СНГ, звонков)
$ **0,19**
Без НДС.

Единая стоимость звонков
(на федеральные номера всех московских GSM операторов)
$ 0,03

Цены указаны в долларах США с учетом НДС,
НсП не включен.
Оплата в рублях по курсу ЦБ РФ на день оплаты.

МЕГАФОН
ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Режим stealth не отличается особой сложностью. Главное – передвигаться вприсядку и не выпрямляться там, где Джейд могут заметить противники.

СВИНСТВО!

Джейд не одинока в своих изысканиях: ей помогает неродной дядюшка Пейдж – наполовину человек, наполовину свин. Хотя большую часть игры он норовит попасть в какие-нибудь неприятности, время от времени добродушного, в общем-то, хряка предполагается использовать в благородных целях борьбы с боссами: Пейджу можно задавать команды, которые тот по мере сил попытается выполнить (например, наступать крупному противнику по башке в тот момент, когда Джейд подкрадывается с тыла). Получается эдакий кооперативный режим, но для одного игрока.

известного животного, запечатленной в самом углу кадра?), тем больше усовершенствований для своей камеры сможет приобрести Джейд – тут вам и объективы с зумом, и фильтры для ночной съемки, и защитные футляры. Платформенная составляющая идет рука об руку с простенькими stealth-элементами: присев, Джейд исчезнет из поля зрения противников и может использовать всяческие обходные пути. До Metal Gear Solid или даже Tenchu еще далеко, но уже интереснее, чем, скажем, в 007: NightFire. Пешие прогулки перемежаются этапами, где вам придется усесться за рычаги управления судном на воздушной подушке, различное вооружение для которого также придется добывать – обменивая на собранные в полете жемчужины. По слухам, набрав определенное количество сокровищ, Джейд получит возможность приобрести небольшой космический корабль и отправиться в путешествие... на луну?

Помимо основных миссий, со своим ховеркрафтом можно принять участие в традиционных гоночных соревнованиях: мини-игра служит неплохим средством для пополнения копилки Джейд. Другое развлечение, воздушную вариацию на тему хоккея, мы на выставках так и не увидели, но опекуны из Ubi долго заверяли, что режим получается поинтереснее блицбола в Final Fantasy X. Что ж, удивите нас.

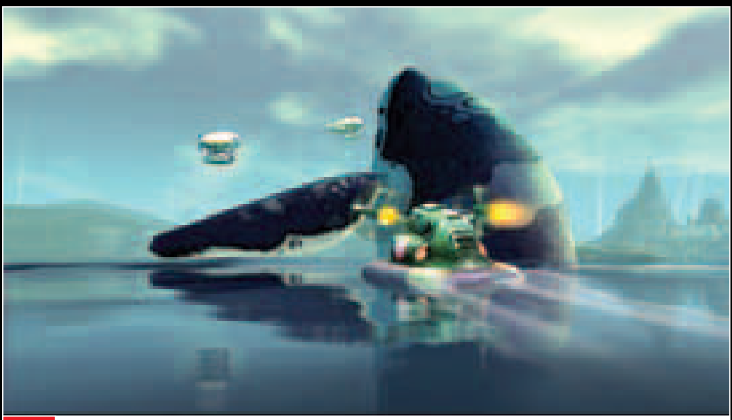
МЫ ПОЙДЕМ СВОИМ ПУТЕМ

По свидетельствам очевидцев, г-н Ансель – заядлый киноман, и в BG&E воплотилась его давняя задумка. Картинка всей игры – широкоформатная (16:9), это придает изображению ощутимую весомость и размах. Разумеется, только если общаться с жителями Хиллиса посредством широкоэкранного телевизора... на обычном изображение будет сжато широкими черными полями снизу и сверху. Необходимая цена приобщения к высокому искусству или недальновидный шаг, бьющий по обладателям недорогих телевизоров? Решать вам. Другое дело, что французская команда создала очень приятный на вид мир, буквально кипящий жизнью – движок Jade (на нем работает и новый Prince of Persia) удовлетворяет самые изощренные запросы дизайнеров. Изобразительная часть BG&E удивительно самобытна, ее не спутаешь ни с творчеством американских дизайнеров, ни с работами японцев – хорошие европейские игры, как правило, обладают собственным колоритом, и здесь именно такой случай.

На E3 и ECTS публике предъявили версию игры для PlayStation 2, и сейчас сложно комментировать, насколько разнятся варианты BG&E для разных платформ. Многие компании рассказывают о том, чем PC-версия их проекта будет отличаться от приставочной, но в данном случае Ubisoft (как и с Prince of Persia, кстати) настаивает, что проект един во всех его воплощениях – рискнем предположить, что отличия компьютерной инкарнации будут заключаться лишь в особенностях управления и возросшем экранном разрешении.

BON APPETIT!

Статус шедевра всех времен и народов, который представители прессы прочили Beyond Good & Evil, игре вряд ли достанется (в последний момент, правда, может произойти чудо из чудес, но шансы на это тают с каждым днем), – а вот составить достойную конкуренцию Jak II или Ratchet & Clank II французское рагу от Ubisoft, пожалуй, в состоянии. Поклонникам стремительно эволюционирующих в наши дни платформеров обязательно нужно будет оценить Джейд: вдруг повстанческие эскапады очаровательного фотокорреспондента покажутся им привлекательнее приключений очередного пушистика с лучеметом? ■



Представитель фауны Хиллиса, гигантская рыба (или все-таки млекопитающее?), которую можно сфотографировать, пролетая на ховеркрафте в опасной близости.

КОГДА НИКТО ИГРЫ ЕЩЕ ТОЛКОМ НЕ ВИДЕЛ, А ДИФИРАМБЫ УЖЕ НАСТОЛЬКО ПРЯМОЛИНЕЙНЫ, ВПОРУ ЗАПОДОЗРИТЬ КАКОЙ-НИБУДЬ, ПАРДОН, LE TRUKE.




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
БУМЕР
Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».
Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.
Симуляция физики тканей.
Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).
ФИРМА «1С»
GAIJIN ENTERTAINMENT
СТВ
© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 Gaijin Entertainment. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

Несмотря на то, что действие всех игр серии Commandos происходит в реальном времени, игра очень напоминает шахматы. Кажется, что если бы Алиса прошла сквозь зеркало в 1940 году, то вместо оживших фигур она бы точно встретила малюсеньких спецназовцев и написала бы огромным карандашом в записной книжке шпиона: «Зеленый берет едет вниз по проводу. Того и гляди упадет».

Возможно ли улучшить шахматы? Можно, конечно, вырезать фигурки покрасивее, взять доску из черного и красного дерева и каждый ход сопровождать аккордом на арфе. Однако суть шахмат от этого не изменится. Можно добавить новые фигуры, а старые заставить ходить по-другому. Этот метод, конечно, интереснее, но и вероятность ошибки тут больше. Каким же путем пошли авторы из Pyro Studios, делая Commandos 3?

Что вообще такое Commandos? Во-первых, не «что такое», а «кто такие». Я сравнил их с шахматными фигурами, но компьютерным игрокам будет ближе другое сравнение: помните The Lost Vikings, игру про трех

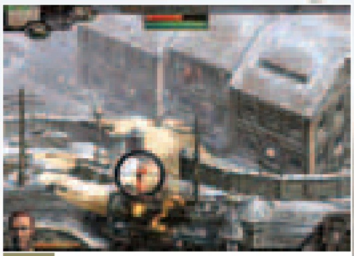
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Новый диск
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pyro Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2003 года

http://commandos3.pyrostudios.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Загадочная картинка: найдите здесь 6 переодетых коммандос.



Враг у ворот! Поединок снайпера с вором.



Сейчас бравый МакХейл (в центре) начнет читать заклинания и переселится в тело одного из фашистов. Ой, извините, не та игра...

лиц скандинавской национальности – силача с мечом, толстяка со щитом и бегуна с рогами? Коммандос – их не столь уж далекие потомки. На протяжении трех серий состав команды изменялся, но одно оставалось неизменным – у каждого коммандос есть особые умения, которых нет у его товарищей. Разумеется, некоторые упражнения могут выполнять все спецназовцы, например, ходить, бегать, ползать, плавать и палить из «Кольтов». Еще чудо-богатыри умеют мгновенно раздевать поверженных врагов и, что еще более неправдоподобно, мгновенно одеваться в снятую с них форму. Учитывая, что один из коммандос – здоровенный бугай-шотландец, а другой – щуплый воришка, остается только предположить, что мы имеем дело с еще одним секретным изобретением Третьего рейха – формой универсального размера. Хотя это не отменяет вопроса, как коммандос скрывают дырки от пуль и пятна крови на трофейной одежке. Непонятно также, почему нам нельзя одевать вражеские трупы в одежду своих солдат – ведь так можно было бы элегантно симулировать собственную смерть.

НАШИ ГЕРОИ

Время сказать немного об уникальных качествах коммандос. Двоих диверсантов я уже упомянул – «зеленого берета» и вора. Оба этих героя умеют бесшумно избавляться от врагов, только силач МакХейл орудует ножом, а у Поля Толедо для этого есть струна от пианино, которую наш воришка позаимствовал у заезжего бритоголового киллера. Думаю, что еще умеет вор, объяснять не надо (подсказка: он вор). Кроме того, Поль – самый быстрый и юркий из всех коммандос. Кстати, вор фигурирует в личном деле под кличкой «Люпен», что не может не порадовать любителей Мориса Леблана и Хаяо Миядзаки.

Еще «берет» и вор могут залезать на телеграфные столбы и передвигаться по проводам.

Шпион Рене Дюшамп, похоже, является мастером по подделке документов. Личное дело Рене гласит: «Свободно говорит по-французски, по-немецки, по-английски, по-русски и по-итальянски». Однако Рене, даже будучи переодетым во вражескую форму, по-прежнему весело «спикает на инглише» на глазах у изумленных немцев, ухитряясь при этом делать неправильное ударение даже в слове «yes». Также этот тип может отвлекать внимание вражеских солдат, а под видом офицера – и командовать ими.

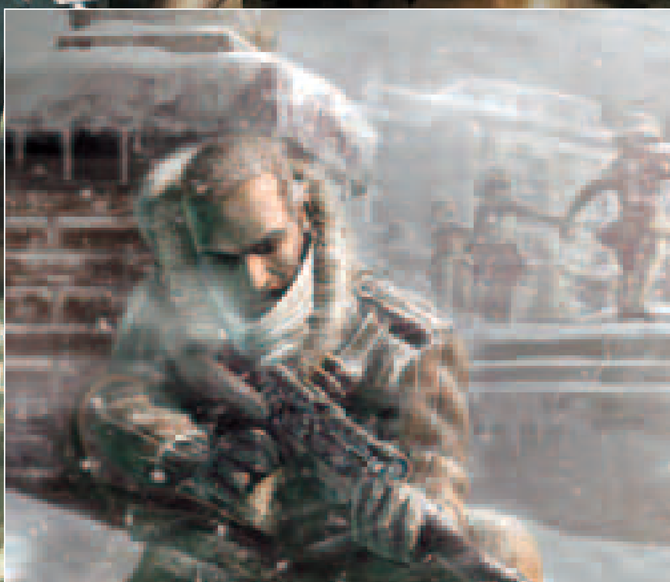
Что умеют снайпер Вулридж, лодочник-ныряльщик Блэквуд и сапер-подрывник Хэнкок, вы легко догадаетесь сами. Что приятно, американцев среди коммандос нет. Что неприятно –



Чтобы немного согреться в суровые российские морозы, коммандос подожгли трамвай. Только не надо мне врать, что, дескать, «в нем был фашистский генерал»!

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО

- **Прообраз шахмат, придуманный в Древней Индии, назывался «чатуранга» и поддерживал многопользовательскую игру для четырех человек.**
- **Город Царицын (впоследствии Волгоград и Сталинград) был основан в 1589 году по приказу царя Федора. Название «Сталинград» город получил в 1925 году.**
- **Осенью 1942 года Гитлер издал приказ, в котором предписывалось казнить всех коммандос, находящихся в плену у нацистов.**
- **Pyro Studios и Eidos называют «зеленого берета» по-разному: на сайте Eidos героя зовут Джерри МакХейл про прозвищу «Малыш», а Pyro утверждают, что он – Джек О’Хара по прозвищу «Мясник».**



ИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





русских тоже, хотя судьба забрасывает нашу компанию не только в Нормандию и Центральную Европу, но и в Сталинград. Историчность? Скорее «развесистая клюква». Чего только стоит фраза из пресс-релиза: «В свое время Сталинград был одним из наиболее яростно защищаемых русских феодальных королевств». Да какого черта вообще делают в Сталинграде англичане с французами? Впрочем, после Power Armor'ов в «Операции: Silent Storm» меня уже ничто не удивляет. Только, ради бога, не используйте Commandos 3 как интерактивное пособие по истории Второй мировой.

Игра всячески пытается быть киношной, демонстрируя нам то высадку десанта на Омаха-бич, то дождь из парашютистов, то парад фашистских войск, то погоню на мотоцикле за поездом. Но если игра и напоминает какое-то кино, то не «Спасение рядового Райана», а в лучшем случае «Большую прогулку» с Луи де Фюнесом (тоже неплохой в своем роде фильм). Коммандос постоянно бранятся между собой, отпуская фразы вроде «Только не отстрели мне пол-задницы, как в прошлый раз». Акценты героев переплевывают даже Jagged Alliance. Вид раздетых до подштанников немцев еще больше настраивает на веселый лад. Тот самый эпизод с поездом производит стойкое впечатление дежа вю, напоминая аналогичный уровень из, не поверите, Metal Slug 2. Только в MS наблюдать за врагами гораздо интереснее. Здесь же противники – не человечки, а пешки, а каждая миссия напоминает шахматную задачу. Разумеется, как и в настоящих шахматах, в большинстве задач участвуют не все фигуры, то есть бойцы.

БОСС С ТАЙМЕРОМ В ЗАСАДЕ



Похоже, разработчики прямо-таки мечутся из крайности в крайность, пытаясь угодить всем сразу. Нам говорят, что игра стала «более доступной» (что бы это ни значило), что в ней теперь будет multiplayer на 12 персон, а в кампаниях – динамически изменяющиеся цели, засады, миссии на время и… битвы с боссами (не иначе как с самим Гитлером в самоходной броне). Правильно сказал Козьма Прутков: «Иногда усердие превозмогает и рассудок».











Шпион похож на Василия Ливанова не только лицом, но и голосом. Только вот почему на портрете он в кепке, а в игре – в шляпе?


75-й годовщине выхода романа посвящается!
МедиаХауз
Многоразовый нелинейный квест
102 варианта прохождения
Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!
Четыре сюжетные развязки
Исторически достоверные улицы Москвы
Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК “Магнит”)
12 СТУЛЬЕВ
Как это было на самом деле
(095) 737-88-55 Интернет- сайт: www.mediahouse.ru Электронная почта: info@mediahouse.ru
Заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 931-92-69, sales@mediahouse.ru

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?







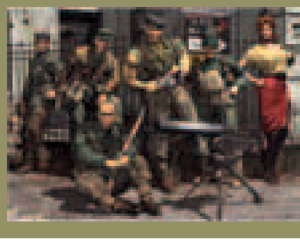
Классическая сцена из игры Paratrooper.



Большой театр в Сталинграде? Не уверен...

ПРОЩАЙ, ВИСКИ!

Все-таки самый разношерстный альянс собрался в Commandos 2. Кроме великолепной шестерки, фигурирующей в Commandos 3, в боевых действиях принимали участие водила с уголовным прошлым Сид Перкинс (американец!), советская красавица-снайпер Наташа, извините, Никочевски и бультерьер Виски. К третьей части коммандос сами освоили навыки вождения и расстались с собакой и девушкой. Хотя не исключено, что их ждут новые интересные встречи.



ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ПРЕДПОЛОЖИТЬ, ЧТО МЫ ИМЕЕМ ДЕЛО С ЕЩЕ ОДНИМ СЕКРЕТНЫМ ИЗОБРЕТЕНИЕМ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА – ФОРМОЙ УНИВЕРСАЛЬНОГО РАЗМЕРА.





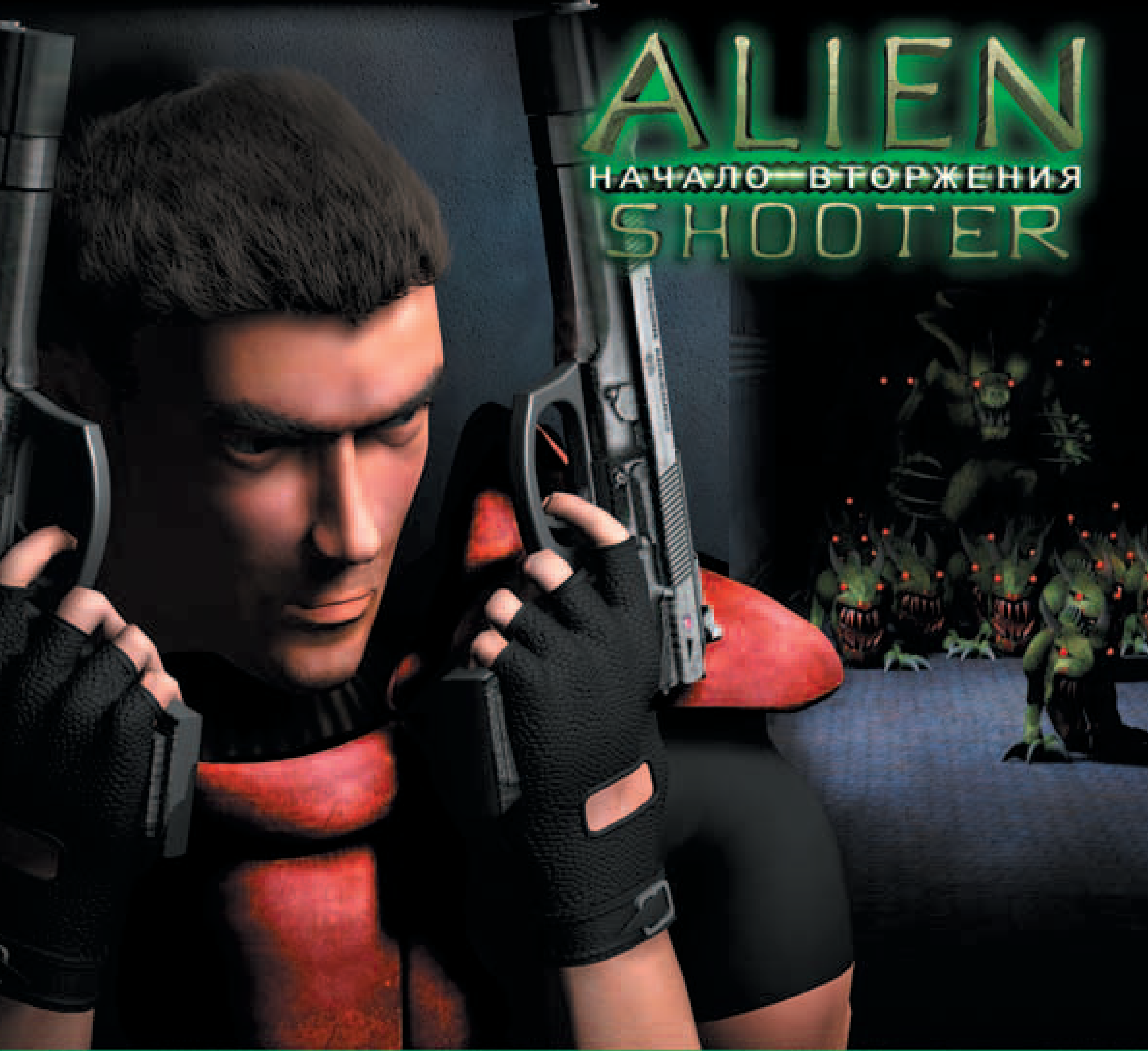
ДВУЛИКИЙ

Игровая графика – отдельная песня. Говорят, что Eidos не принимает на рассмотрение проекты, в которых нет полного 3D. Вот и пришлось бедным Pyro Studios «трехмернизовать» Commandos. В результате в игре есть целых два движка, один из которых, полностью трехмерный, показывает интерьеры, а второй – экстерьеры, то есть открытые пространства. Расскажу сперва о нем.

«Уличный» движок еще сохранил некоторое очарование первых двух частей сериала. По приятнейшим заранее отрисованным фонам, которые можно рассматривать с четырех сторон, передвигаются полигональные персонажи. Им явно неуютно в спрайтовом мире, они периодически залезают разными частями тела в стены и дергаются, пытаясь следовать неровностям рельефа. Однако видим мы их издалека, как в первом Postal, поэтому они не кажутся очень уж страшными. Анимация фонов присутствует, но какая-то очень выборочная – например, у едущего паровоза валит дым из трубы, но... не крутятся колеса. Хотя, возможно, в финальном варианте игры все будет исправлено.

Стоит нам зайти внутрь здания (или вагона), как выясняется, что спрайтовые стены внутри оклеены полигональными обоями. Масштаб резко меняется – теперь мы видим коммандос гораздо ближе. Однако детализация моделей нисколько не увеличивается, и перед нами предстают «буратины» на уровне первого Resident Evil. Правда, в RE камера обычно была неподвижной, а здесь нам разрешают ее всячески крутить, придвигать и отодвигать, так что мы можем смотреть на события в любом ракурсе. Кроме удобного. Фактически, камера становится «седьмым коммандос», и за ним нужно приглядывать сильнее, чем за шестью остальными, вместе взятыми. Буквально каждый ваш шаг требует смены ракурса, и это притом, что размеры помещений – одна-две комнаты. Движение камеры «повешено» на колесико мыши, и потребует от вас таких неординарных пассов как «крутить колесико, одновременно нажав на него». Я уж молчу, что после пары таких поворотов совершенно запутываешься, где юг, где север и куда надо идти.

В общем-то, проблема сериала еще и в том, что первые его серии вышли до появления Metal Gear Solid 2 и Tom Clancy's Splinter Cell, а третья – уже после. Шпионский жанр сделал гигантский скачок вперед, а Commandos только-только отрастили себе совершенно ненужную этой игре трехмерность. Игра словно говорит: «Я – 3D stealth action», на что ей можно резонно ответить: «Видали и получше». Зачем тащить на задание вора, шпиона и «зеленого берета», если с этим же может справиться один Сэм Фишер? Так что не поддавайтесь на провокацию: Commandos 3 по-прежнему остается тактической головоломкой. Сложной, с неудобным управлением, но интересной. ■





"Это просто мясорубка"
5 звезд Высшая награда
www.gametonic.com

"Кровища - это слишком мягко сказано!"
Лучшая в рейтинге
www.games4win.com

"Достойный продолжатель дел Blood!"
Высшая награда
www.gamextazy.com

"Ураганный экшен!"
Высшая награда
www.amazon.com

"Адское удовольствие!"
Высшая награда
www.gamers-hell.com

"Мрачнее, чем Postal!"
Высшая награда
www.globalshareware.com

SIGMA TEAM

©2003 «Sigma-Team» Все права защищены
©2003 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены
Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 21201-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90

WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2003 года (Америка)

http://www.square-enix.co.jp/games/ps2/ffx2/



FINAL FANTASY X-2

ЧЕГО СТАРЕНЬКОГО?

1. Все локации, за исключением нескольких новых мест в опять-таки старых локациях.
2. Большинство врагов. За 30% игры, новых обнаружено не было…
3. Несмотря на то, что язык Al Bhed был изучен вами в FFX, здесь Юна явно очнулась после амнезии, так как книжки придется собирать заново.
4. Вы встретите старых друзей, только уже в роли NPC (жаль, жаль).
5. Мир изменился, но будет тяжело врубиться в сюжет, если вы не имеете понятия о FFX.
6. Графика стала чуть-чуть лучше, но в целом, осталась такой же, как и 2 года назад
7. Ангелов Чарли придумала не Square! Так что, шагом марш в «где-то это уже было».

ЕВГЕНИЯ ДАВИДЮК AKA ITSUKI
itsuki@otaku.ru

По окончании Final Fantasy X, многие были разочарованы – кто не дождался хэппи-энда, а кто просто не мог вынести разлуки с полюбившимися персонажами. Square (теперь уже Square-Enix), недолго думая и работая, выпустила продолжение – с одной стороны – чтобы ублажить фанатов, а с другой – чтобы хоть как-то окупить свой самый громкий провал с киноверсией игры. Японской версии уже полгода, но особо преданных фанов никогда не смущал японский язык, и их впечатления помогут решить, нужна ли вам игра вообще.

Игру не стали оснащать громкой цифрой XII в названии. Почему? Да потому что это сложно назвать продолжением серии. Это, скорее, add-on, дополнительная игра с уже знакомыми героями. Мы получаем обратно Юночку, в ее новом, менее пуританском облике, и не в меру гиперактивную Рикку, а чтобы в игре было хоть что-то новенькое – еще и их подругу Пайн – немногословную и несколько отчужденную, но знающую свое дело, когда дело доходит до боя. Конечно, на этом нововведения не заканчиваются.

DRESS UP

Самое свежее и привлекательное – это система Dress Up. Уже одно это делает игру достойным кандидатом в список игр для женской «половины» геймерского общества. Еще бы, теперь вы можете выбрать из как минимум 6 вариантов одежды для каждой из жертв… то есть, девушек. Это не только фан-сервис для любителей Сэйлор-мун (кто видел, уже понял, о чем речь) – изменение костюма повлечет за собой изменение класса героини. Вы можете поменять костюм (а с ним, как правило, и оружие) прямо в процессе битвы и получить эстетическое удовольствие от наблюдения за процессом, а можете дождаться мирного момента, но тогда все самое интересное останется за кадром.

ACTIVE MODE (ATB)

«Новое – это хорошо забытое старое» – именно так можно охарактеризовать «обновленную» систему боя. В отличие от нескольких последних игр серии, теперь бои ведутся только в активном режиме (пауза случается лишь при переодевании – девушек торопить нельзя). Кстати, теперь девушки могут выполнять combo-связки – достаточно дождаться момента, когда каждая из них готова ринуться в бой, и все разом они могут нанести врагу существенно больший урон. Эти два новых момента в системе боя делают битвы интенсивнее, чем в FFX, да и во всех предыдущих частях.

MISSIONS

Еще один принципиально новый мо-

ТОЛЬКО ДЛЯ ХАРДКОРНЫХ ФАНАТОВ!

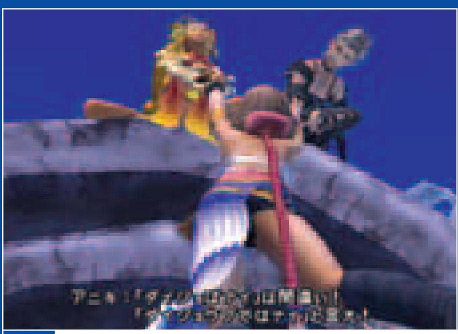
А ТАКЖЕ ДЛЯ ЭСТЕТОВ, ТОЛСТОСУМОВ И КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ.

Японская фирма Hori не поленилась выпустить Tiny Bee, пожалуй, одно их самых дорогих игровых устройств (особенно если учесть, что оно работает ТОЛЬКО с FFX-2). Tiny Bee – это два пистолета, «прямо как у Юны», с помощью которых вы можете не только колесить по миру Spira, но и, собственно, отстреливаться от врагов. Разумеется, тираж был минимальным, и чтобы достать эту игрушку, вам придется прочесать не один онлайн-аукцион, а ведь на них цены еще выше…





Без знания японского здесь не обойтись – попробуйте-ка почитать help!



Три девицы оказались в затруднительном положении. Спасти их может только дружба.



Некоторые эпизоды просто завораживают своей масштабностью, феерической динамикой и великолепной режиссурой мизансцен. Настоящий шедевр!

А У НИХ ЕЩЕ И КОРАБЛЬ ЕСТЬ? А ТО!

КАКАЯ FF ОБХОДИЛАСЬ БЕЗ МАССИВНОГО СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ?

На вашем корабле есть несколько комнат (или кают), и зачастую, чтобы продвинуться по сюжету, нужно посетить их все... что кажется немного занудным.
Команда «Чайки» – а именно так называется воздушное судно – состоит из наших отважных девиц (Yu-Ri-Pa, по первым слогам имен), трех парней расы Al Bhed (родственников Рикку), паренька Шин-Ра, расшифро-



вывающего сферы и существа, отвечающего за питание и отдых команды.

мент, добавляющий игре «аркадности» – это миссии, на которые теперь поделена игра. Плохо это или хорошо – решать вам, но для RPG, по крайней мере, непривычно. Обычно, в таком построении действия минимум свободы... и это-то и пугает. Равно как и надписи вроде Mission Start – Mission Complete, которые уместнее выглядели бы в экшне. Зато, порядок выполнения миссий до какой-то степени оставлен на усмотрение игрока, и от его успехов зависит концовка – их несколько.
Сами же миссии не особенно разнообразны – «убей их всех» (как вариант – «за 3 минуты») – но встречаются и шедевры, такие как раздача шариков детишкам или стрелялка от первого лица. Не стоит проверять сложность миссии опытным путем – она указана в брифинге. Пятизвездочные миссии особенно приятно проходить – удовольствие может растянуться на часы. Призом победителю будет новая сфера. К слову, карта сфер здесь стала в несколько раз меньше, и сферы нужны в основном для получения новых костюмов и раскрытия сюжета.

ТЕХНИЧЕСКАЯ СТОРОНА

Видео, как всегда, на высоте, и даже лучше. Вступительный ролик просто восхищает, хотя Юна и двигается немного неестественно (это объясняется по сюжету, но выглядит все равно странно). Square с каждой игрой все больше детализирует CG-вставки, и уже ради этого стоит взглянуть на игру хоть одним глазком. А лучше – в оба!
На момент выхода FFX, графика была практически эталонной, но время идет и она несколько подрастеряла свой шарм. Очевидно, что времени на что-то новое было немного, а потому, решили поработать лишь над анимацией персонажей, которая заметно похорошела. Синхронизация звука с движениями губ стала почти идеальной, что вряд ли удастся оценить в английской версии. Даже Юна (которую озвучивает не-профи) стала говорить выразительнее. Песни не совсем соответствуют классическому стилю Final Fantasy: они довольно попсовые. Но «попсовый» стиль наилучшим образом отражает легкомысленную сущность игры и при этом совсем ее не портит. Хотя, отсутствие Нобуо Уэмацу не прошло незамеченным.
Final Fantasy X-2 динамичнее, аркаднее, доступнее и, конечно, короче, чем Final Fantasy X. И не оставляет после себя налета монументальности, как любая другая игра из серии... Этим, собственно, она и приятна. ■



Ролики еще более прекрасны, чем раньше. Хотя, честно говоря, и раньше они были просто идеальными!



■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Take-Two
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Remedy Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 15 октября 2003 года (PC), декабрь 2003 года (PS2, Xbox)

http://www.maxpayne2.com

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Ожидать хорошую игру нелегко. Приходится ловить любые новости о любимом проекте, жадно поглощать информацию в журналах, посещать сайты разработчиков, удивленно и гневно таращa глаза, видя, что ваша ненаглядная опять задерживается в списке релизов. В общем – сплошное мучение. Но еще хуже становится тогда, когда разработчики не выполняют все свои обещания. «Враги тупые, оружие слабое, уровни маленькие. То ли дело раньше!», – думает игрок и забрасывает долгожданное продолжение какого-нибудь мега-хита подальше в темный пыльный угол.

Согласитесь, так бывает. Конечно, не часто, но все-таки случается. Тем отраднее сознавать тот факт, что еще есть разработчики, в которых можно верить, и Remedy Entertainment как раз из их числа. Эти горячие финские парни знают как делать хорошие продолжения известных хитов, несмотря на то, что в их портфолио значится только одна игра. Но зато какая – Max Payne.

ИЩИТЕ ЖЕНЩИНУ

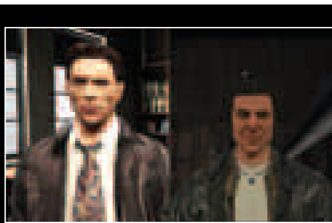
За что мы полюбили Max Payne? Конечно, там была отличная графика, замечательный режим bullet-time, кучи врагов, реальное оружие. Но главное заключалось в том, что герой вызывал сочувствие и сострадание. Макс был настоящим рыцарем без страха и упрека, человеком, чей главный принцип формулировался четко и ясно – nothing to lose. Во второй части мы снова продолжим войну с преступным миром Нью-Йорка, только на этот раз сюжет будет еще более мрачным и жестоким. Действие Max Payne 2 происходит через год после событий оригинальной игры. Максу удается избежать тюрьмы, и он опять приходит на службу в NYPD. Но вскоре наш герой теряет напарника, который погибает при странных обстоятельствах. Это заставляет Пэйна вспомнить прошлое и снова взяться за оружие. Помимо крутых разборок, в сюжете игры обещается наличие любовной истории, в центре которой окажется знакомая по предыдущей части Монна Сакс, раненая в заключительной главе Max Payne. Пока не известно, как повлияет такое развитие событий на сценарий игры, хотя можно предположить, что именно эта женщина сыграет решающую роль в судьбе главного героя. Неоднозначную реакцию вызывает облик бывшего полицейского. Немногочисленные скриншоты красноречиво свидетельствуют о том, что отныне внешние данные борца с преступностью будут совершенно другими. Трудно сказать, чем вызваны изменения в физиономии всеобщего любимца, возможно Remedy Entertainment таким образом просто готовит площадку для будущего

КСТАТИ ГОВОРЯ

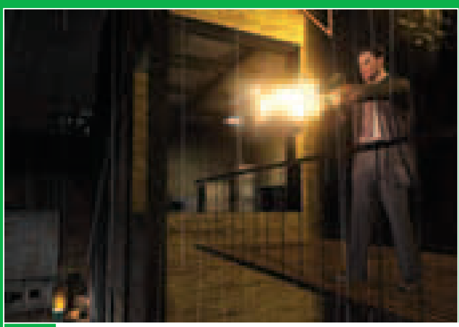
Трудно сказать, какие цели преследовал бывший реслер Дэррил Пэтерсон, но недавно он подал в суд на компании Remedy Entertainment, Rockstar Games и Take-Two Interactive заявив, что финские разработчики нагло украли его имя и образ, ведь в молодости он выступал на арене под именем Maxx Payne. В своем иске бывший спортсмен заявил, что игра порочит его честное имя, и потребовал взыскать с компаний пять миллионов долларов в качестве возмещения морального ущерба. Пока неизвестно, чем закончится это судебное разбирательство, но Дэррилу придется очень постараться чтобы доказать свои обвинения.

ГДЕ-ТО Я ТЕБЯ ВИДАЛ

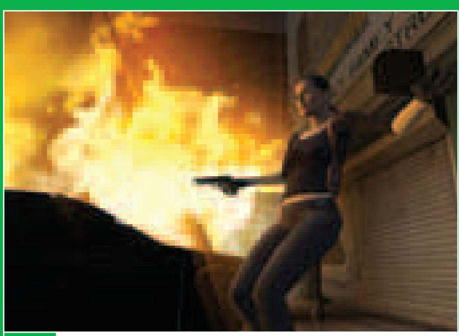
НОВАЯ ФИЗИОНОМИЯ МАКСА



Несмотря на то, что действие новой части происходит спустя всего год после событий первой игры, Макс заметно изменился. С лица исчезла знаменитая харизматичная ухмылка Сэма Лэйка, сценариста Max Payne, с него делался образ главного героя, а сам бывший полицейский теперь больше похож на Томми Анджело из «Мафии». Вообще, вид у Пэйна стал более серьезный, о чем говорит галстук, сменивший кулон, который висел у него на шее ранее.



Всегда поражался тому, с каким невозмутимым видом Макс отстреливал бандитов.



Дамы от красавчика Макса просто падают в обморок. А он приводит их в сознание.



Max Payne был первой игрой, в которой мы могли выполнять головокружительные трюки в лучших традициях «Матрицы». В новой игре сохранился режим bullet-time, но теперь все выглядит гораздо эффектнее.

фильма, слухи о котором уже давно будоражат общественность.

ОСЕНЬ В НЬЮ-ЙОРКЕ

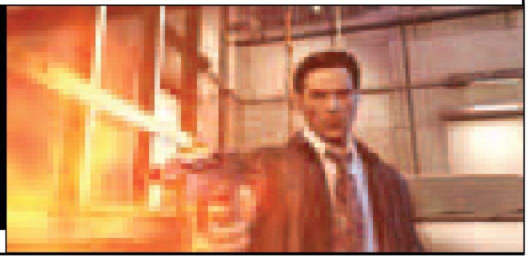
Графически игра заметно преобразилась. Достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы понять – результат великолепен. Max Payne строится на переработанном движке предыдущей части, старательно доведенном до ума программистами из Remedy. В игру были добавлены новые спецэффекты, увеличено количество полигонов, обновлены текстуры. Тщательной доработке подверглась анимация персонажей, в результате чего враги стали умирать гораздо правдоподобнее.

Заметно увеличено количество движений главного героя, который теперь демонстрирует настоящие чудеса акробатики. Отныне Макс сможет вести стрельбу из любого положения. Очень впечатляюще выглядят сюжетные ролики, которые больше напоминают кадры из хорошего голливудского фильма. Физическая модель строится на основе движка Havok 2, которым также пользуются Valve и Ion Storm. Не остался без внимания и режим bullet-time. Теперь полеты пуль будут сопровождаться эффектными звуковым и графическим сопровождением. Представьте себе такую картину: Макс выбивает дверь, медленно вбегает в комнату, полную врагов, и начинает стрелять. Огонь из автомата разрезает темноту яркими вспышками, а пули начинают разлетаться во все стороны, оставляя за собой длинные трассирующие следы, делая из врагов настоящее решето. Ну как, впечатляет? По глазам вижу, что впечатляет.

НАШИ ЛЮДИ В ГОЛЛИВУДЕ

СКОРО НА ЭКРАНАХ

Недавно в Интернете начали появляться сообщения о грядущем пришествии на экраны киноверсии Max Payne. Пока не известно, что из этого получится, но тот факт, что в титрах первого Max Payne была объявлена благодарность студии Dimension Films, говорит о возможном сотрудничестве Remedy Entertainment с голливудским гигантом. Вообще, такой проект как Max Payne давно просился на экран, главное – найти нужного героя на роль самого Макса.



ГДЕ МОЙ ЧЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ?

Max Payne 2 сможет похвастаться заметно расширившимся арсеналом оружия. Разработчики говорят, что игра станет в три раза длиннее, и чтобы игрок не успел заскучать во время прохождения, добавили в игру большое количество новых стволов. Полный список убийственных аргументов пока не известен, но среди них были замечены такие знаменитости как AK-47 и MP-5. Также увеличено количество холодного оружия. Но что делать, если патроны вдруг закончатся, а нож затупится? Многочисленные просьбы фанатов не пропали даром, и теперь можно будет творить справедливость с помощью приемов рукопашного боя, а также использовать в качестве подручных средств успокоения противников приклады автоматов и дробовиков. Согласитесь, именно этого так не хватало в первой части, ведь иногда так хотелось подойти к врагу, и ногой его, ногой.

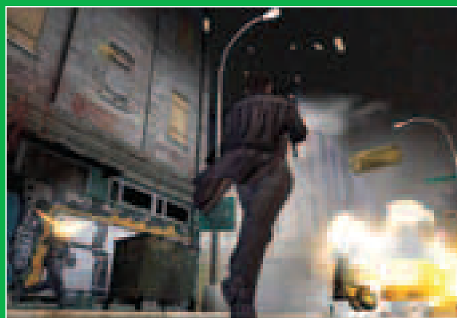
ПОЖЕЛАЙ МНЕ УДАЧИ В БОЮ

Талантливые люди талантливы во всем. Несомненно, ребята из Remedy Entertainment весьма талантливые разработчики и они уже доказали всему миру, что способны делать действительно стоящие игры. Max Payne 2 выходит уже в этом году, и сомневаться в том, что он сможет повторить успех предыдущей части игры, пока не приходится. Очень скоро мы снова возьмем в руки пистолет и отправимся творить праведный суд на улицах Нью-Йорка. И пусть фортуна будет на нашей стороне. ■

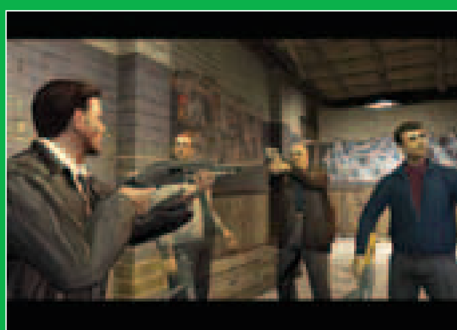
MAX PAYNE 2 ВЫХОДИТ УЖЕ В ЭТОМ ГОДУ, И СОМНЕВАТЬСЯ В ТОМ, ЧТО ОН СМОЖЕТ ПОВТОРИТЬ УСПЕХ ПРЕДЫДУЩЕЙ ЧАСТИ ИГРЫ, ПОКА НЕ ПРИХОДИТСЯ.



Главному герою как-то не пристало вежливо стучаться в закрытые двери. Ведь имея в руках такую пушку, можно даже не волноваться о том, сколько врагов находится внутри. Кто их там потом будет считать?



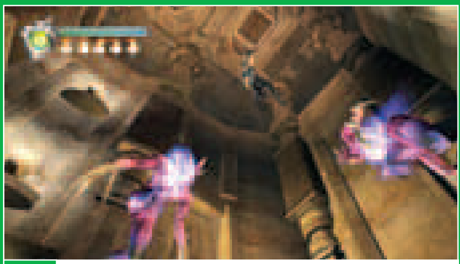
Бегать по городу, сея вокруг хаос и разрушения – это не каждому под силу.



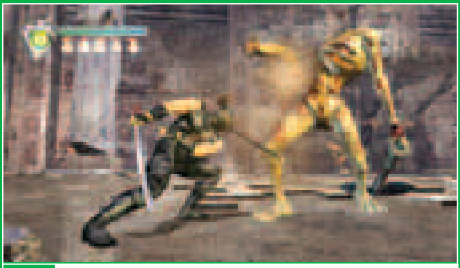
«Ребята, все же можно решить миром», – сказал Пэйн, доставая дробовик.

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Tecmo ■ РАЗРАБОТЧИК: Team Ninja
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2003 года

http://www.tecmoinc.com/



Рю настолько крут, что рядом с ним любой монстр кажется ручным и безобидным.



Игра демонстрирует искусство ниндзюцу во всем его великолепии.

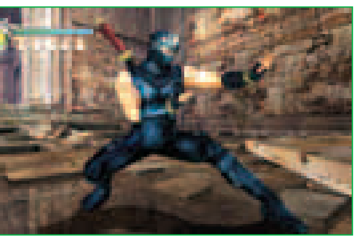


По ходу игры Рю не только будет находить новое оружие, но и овладеет многими суперприемами, так что комбо от уровня к уровню будут становиться все более зрелищными.

NINJA GAIDEN

ИТАГАКИ ПРОДАЕТ XBOX'Ы

Не в буквальном смысле, конечно, но во многом именно его Microsoft должна благодарить хоть за какой-то успех (если это можно так назвать) Xbox в Японии. Запуск консоли был бы полным провалом, если бы не потрясающий Dead or Alive 3. Потом затишье, после чего продажи приставки вновь подхлестнул выход Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Следующей игрой, благодаря которой еще несколько десятков тысяч жителей Страны восходящего солнца купят Xbox, видимо, станет Ninja Gaiden. Неужели из всех японских разработчиков, сотрудничающих с Microsoft, только Итагаки знает, что нужно избалованным японским геймерам?



ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

«Как? Что? А где же сиськи?!» – воскликнет не слишком искушенный фанат видеоигр, знакомый с Tecmo только по сериалу Dead or Alive. А вот нету сисек! Это все беспочвенные инсинуации завистников, это из-за них люди думают, что компания способна лишь наживаться на идеях, от которых за версту веет неприкрытым сексизмом. На самом деле эти ребята просто создают отличные игры, успех которых кроется далеко не только в количестве и размере женских грудей. Вот у главного героя Ninja Gaiden их не будет, однако это не мешает игре быть одним из самых ожидаемых хитов на Xbox.

В начале 90-х Ninja Gaiden (он же Ninja Ryukenden) был очень популярным сериалом, но сейчас тех, кто знает, что это за зверь такой, остались десятки (*эка загнул! – прим. ред.*). Разработчики это понимают, а потому не делают особого акцента на «возвращении легенды» (хотя, для знатоков серии все же приготовлено несколько приятных сюрпризов). Главная задача Team Ninja и лично Томонобу Итагаки, руководителя проекта, сделать Ninja Gaiden лучшей action-игрой современности, а ее главного героя, Рю Хаябусу (Ryu Hayabusa), самым стильным и непобедимым ниндзя.

Если вдруг кто не в курсе, Рю – это один из персонажей Dead or Alive. Участие в бойцовских турнирах для него лишь хобби, развлечение на выходные. Остальные пять дней в неделю он ниндзя на полную ставку. И еще какой ниндзя! Сам Итагаки называет Ninja Gaiden чистейшим, стопроцентным экшном. Это означает: никаких нудных головоломок и никаких блужданий по пустынным локациям. Из четырех задействованных в управлении кнопок три отвечают за использование оружия (четвертая – за прыжок). Файтинговое происхождение проекта чувствуется совершенно отчетливо. Главное удовольствие в игре – это накручивание неимоверных комбинаций ударов. Ходят слухи, что 88-хитовое комбо – не предел... Достоверно известно, что Рю сможет орудовать мечом, нунчаками, а также использовать лук и сюрикены. Впрочем, по ходу игры он найдет еще немало холодного оружия.

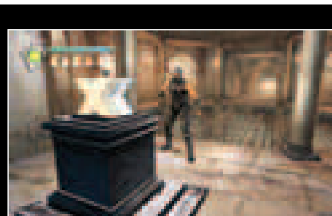
Но просто так размахивать катаной неинтересно. Ведь Рю, как-никак, ниндзя. Эти ребята здорово владеют своим телом, а наш герой не прогулял ни одного урока в школе ниндзюцу. Так что он умеет совершать головокружительные прыжки, сальто и, кроме того, может бегать по стенам. Акробатика будет одной из важнейших составляющих игрового процесса. При этом не забудем, что для прыжков отведена всего одна кнопка. Вот это я понимаю – интуитивно понятное управление!

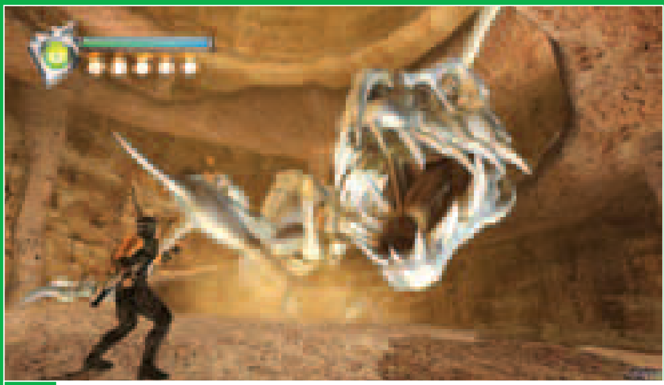
Когда Итагаки спрашивают, почему он создает игры исключительно на Xbox, он отвечает: «Для моих проектов нужна мощь Xbox». И, знаете, глядя на скриншоты Ninja Gaiden, не скажешь, что мэтр лукавит. Рю выглядит так, словно только что сошел с арены из Dead or Alive 3. А когда герой выглядит в точности как персонаж самого красивого файтинга на планете, это... наводит на мысли, что жизнь все-таки прекрасна. Однако технология, использованная при создании DoA, была серьезно доработана, ведь теперь разработчики хотят, чтобы движок отображал огромные уровни и десят-

В ПОИСКАХ МОЩНОСТЕЙ

NINJA GAIDEN И XBOX НАШЛИ ДРУГ ДРУГА

Разработка Ninja Gaiden началась в далеком 1999 году. Тогда никто ни о какой Xbox еще слыхом не слыхивал, и Team Ninja не затачивала свой проект под какую-то конкретную консоль, а для работы использовала железо Naomi. Это не значит, что игра должна была выйти на игровых автоматах, просто эта система подходила разработчикам в качестве графической станции. В дальнейшем выяснилось, что единственной приставкой, способной «вытянуть» Ninja Gaiden, оказалась Xbox. А в результате к нам грядет едва ли не самая красивая игра на этой консоли.





Когда Итагаки обещает нам БОЛЬШИХ боссов, он держит слово.

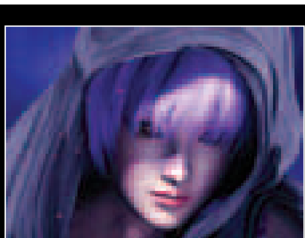




АЯНЭ НА ПОСЫЛКАХ У РЮ

СПИСОК ЗНАКОМЫХ ГЕРОЕВ ШИРИТСЯ

Помимо самого Рю, из Dead or Alive в Ninja Gaiden перекочевала и Аянэ (Ayane). В те годы, когда разворачиваются события игры, она еще не была мастером-ниндзя, поэтому ее роль сводится к передаче сообщений от ее клана Рю. Других знакомых по DoA персонажей мы, похоже, не увидим, а жаль. Ведь в этом файтинге просто культ ниндзя. Да и вообще интересно было бы узнать, скажем, предысторию непростых взаимоотношений Аяне и Касуми.



ки монстров на них. Результат просто великолепен. По качеству графики Ninja Gaiden затыкает за пояс даже нового Prince of Persia. Складывается впечатление, что в Ninja Gaiden мы увидим в действии едва ли не лучшую технологию работы камеры. В отличие от подавляющего большинства подобных проектов, игрок не управляет камерой, та и сама отлично знает свое дело. Это даже несмотря на то, что Рю очень быстро бегает и постоянно выполняет что-нибудь такое акробатическое. Увидев E3-ролик, журналисты были в восторге.

Ninja Gaiden находится в разработке уже более четырех лет. Так как создают игру японцы, можно быть уверенным, что все это время ушло именно на работу, а не на распитие прохладительных напитков и разъедание пицц. Шутка ли, над одними только CG-роликами Team Ninja корпела год! Так что, если уж не шедевр всех времен и народов, то, как минимум, супермегахит нам гарантирован. Хотя я все-таки ставлю на шедевр. ■



НА ПОЛНЫХ ПАРАХ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ!

GUILTY GEAR ISUKA

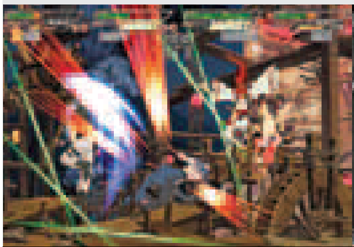
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sammy ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Arc System Works
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.sammy.co.jp/

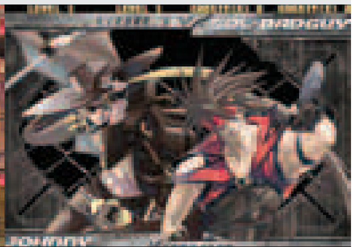
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Честно говоря, пока сложно предположить, когда новая часть Guilty Gear появится на консолях. С абсолютной точностью нельзя и сказать, на какой именно платформе – даже несмотря на то, что вряд ли это может быть что-то, отличное от PlayStation 2. Тем не менее, мы просто обязаны рассказать Guilty Gear Isuka. Сейчас поймете, почему.

Guilty Gear Isuka (название для западного рынка наверняка еще изменится) в первую очередь рассчитана на аркадную систему Atomiswave AW-NET, поддерживающую до четырех пользователей одновременно. А теперь внимание! Очередная часть Guilty Gear все так же остается классическим двухмерным файтингом, но с безумным вывертом: теперь на одном экране друг дружку тузят аж четыре героя! Ознакомьтесь с роликом на нашем CD – гарантирую, не пожалеете. Играть в Guilty Gear Isuka можно как в режиме «каждый сам за себя», так и объединяться в команды. Причем потасовки проходят в двух плоскостях: как на переднем плане, так и, условно говоря, и на бэкграунде. Добавлена и новая кнопка turn, позволяющая моментально развернуть персонажа лицом в ту сторону, в которую вам нужно. Варианты игры по сети (в аркадной версии они, разумеется, есть) наверняка доживут и до домашней версии. Ждем только официального анонса. ■



Guilty Gear Isuka – натуральное «концентрированное безумие».



Стандартный Versus на двоих, вероятно, никуда не денется.



В игру добавится ряд занятных трюков. Например, возможность вышибать противника из одной плоскости в другую.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Stainless Steel Studios
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2003 года

http://www.empiresrts.com/

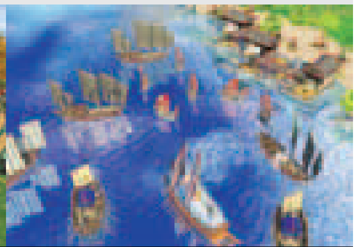
ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Рик Гудман (Rick Goodman), человек на совести которого Age of Empires и Empire Earth, взялся за создание новой... Empire Earth. Сказать, что Empires: Dawn of the Modern World чертовски напоминает предыдущее творение Гудмана, значит, сказать чистую правду. Собственно, кроме этого никаких шокирующих подробностей об игре неизвестно, и на этом рассказ о ней можно было бы закончить, но наших редакторов и верстальщиков почему-то смущает, когда текста написано вдвое меньше, чем положено. Так что слушайте подробности.

Игра охватывает период с 950 по 1950 гг., за это время успеет смениться пять исторических эпох. Мы вольны выступать за любую из семи цивилизаций: англичан, французов, немцев, американцев, корейцев или китайцев. Разработчики хвастаются тем, что нации отличаются одна от другой абсолютно всем: от юнитов и зданий до способа добычи ресурсов. Неохотно, но верим. Стратегическая составляющая Empires: Dawn of the Modern World представляет собой практически точную копию Empire Earth. Сражения проходят как на суше, так и на море, со сменой общественно-исторической формации во многом меняется и тактика ведения войны. От предшественницы игру выгодно отличает ее техническое оформление. Пейзажи и юниты получаются очень даже симпатичные, хотя последние, по-моему, чересчур уж мультяшные. ■



Пейзаж, по-моему, слишком психоделический.



В Пхеньяне все спокойно? Похоже, что как раз наоборот.



Главное, чем подкупает игра, - это масштабность происходящего. Разработчики старательно это эксплуатируют.

GLADIUS

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2003 года

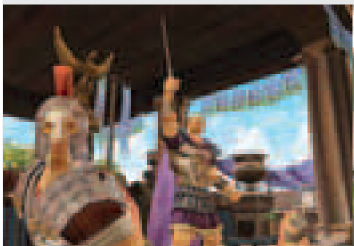
http://www.lucasarts.com/products/gladius/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

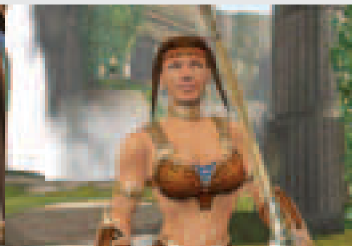
LucasArts окончательно наплевала на квесты и, похоже, вознамерилась воцариться на ролевом Олимпе. Суждено ли этому случиться, во многом станет ясно после выхода амбициозного проекта Gladius.

Игра рассказывает о жизни двух гладиаторов, Валенса и Урсулы. Мы выбираем одного из них в качестве главного героя, что и определяет дальнейшее развитие сюжета. Вопреки очевидности, действие игры разворачивается не в Древнем Риме, а в некоем альтернативном мире, похожем на Европу 2000-летней давности. Несмотря на интригующую сюжетную подоплеку, Gladius – это прежде всего битвы, притом как на аренах, так и вне их. Все прелесть в том, что нас ждет не дуболомный hack'n'slash, а полупошаговые почти стратегические сражения. Одна из основных наших задач по ходу игры – набрать себе команду головорезов, с которой не стыдно показаться на турнире. Соответственно, сражаемся мы стенка на стенку. Сначала в пошаговом режиме раздаем приказания, после чего игра переходит в real-time, где успех атаки уже будет зависеть от умения вовремя нажимать на нужные кнопки.

Глядя на картинки, сразу чувствуется, на чем именно оттянулись разработчики – конечно, на гладиаторшах. Если пышногрудые брунхильды – ваш эталон красоты, то вы точно по адресу. Справедливости ради, заметим, что мужики тоже получились ничего, хотя и не такие пышногрудые...



Восстание Спартака начиналось примерно так же.



Полигоны способны творить чудеса...



Я бы с такой девушкой не стал спорить ни при каких обстоятельствах. Судя по всему, мужик на скриншоте – тоже.



MOTORSIEGE: WARRIORS OF PRIMETIME

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing/action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Play It ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Lightspeed Games
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 31 октября 2003 года

http://www.motorsiege.com/

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Lightspeed Games образована в 2000 году выходцами из Midway. Два года «перебежчики» потратили на разработку Velocity Platform, универсального инструмента для создания игр. Он без особых проблем позволяет производить портирование с одной консоли на другую. Первой ласточкой инновационной среды будет «шутер на колесах» – Motorsiege: Warriors of Primetime

Не стоит ждать от игры многого – первый блин всегда выходит комом, особенно если учесть, что повар еще не особо привык к новой посуде. Плюс Motorsiege: Warriors of Primetime будет выпущен в бюджетном варианте, цена которого не превышает шестнадцать долларов... Выводы о качестве конечного продукта можно сделать самому. Похоже, разработчики решили не изобретать велосипед, а, руководствуясь примером Twisted Metal и Vigilante 8, выдать схожую игру. Геймплей незатейлив, но увлекателен: нужно кататься по арене на смертоносной махине, попутно истребляя супостатов. Целая вереница из дополнительных режимов, апгрейдов и прочих бонусов, конечно же, прилагается. Lightspeed Games немного преобразовали стандартную схему управления, Пороговая скорость снижена, skimmer (название боевой машины) может прыгать, стрейфиться и поворачиваться на месте – все это, по замыслу девелоперов, лишь на руку нам, геймерам. На скорости шестьсот километров в час, знаете ли, очень сложно сделать прицельный залп. ■



Skimmer можно увешать всяческими бирюльками.



Бои ведутся в весьма разнообразных антуражах.



Сражения проходят на открытых территориях – есть, где разъехаться! Это не ракетами исподтишка постреливать, плетясь в хвосте...

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Acclaim Studios
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 31 октября 2003 года

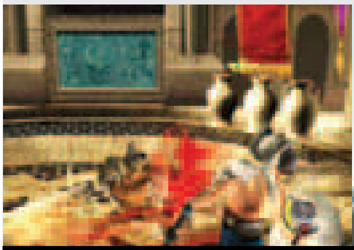
http://www.acclaim.com/games/gladiator/

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

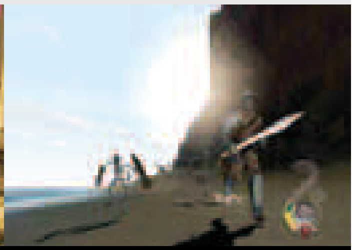
Что, никак не можете разглядеть физиономию Рассела Кроу на скриншотах? Зря стараетесь: Gladiator: Sword of Vengeance создается не по кино-лицензии. Хотя некоторые параллели с работой Ридли Скотта очевидны. Главный герой игры – как нетрудно догадаться – гладиатор, и он всегда готов показать, что такое добро с кулаками.

Первый претендент на индивидуальную демонстрацию – гадкий Arruntius. Мало того, что он убил всеми любимого императора ради сокращения служебной лестницы, так он еще, заручившись поддержкой неразлучной парочки из Фобоса и Деймоса, готовится творить всякие непотребства. Конечно же, заведующим небесной канцелярии это оказалось не по душе – и вот уже бравый Thrax, воскрешенный после неудачного матча, готов ринуться в бой.

Игровой сеттинг органично сплетен из древнеримских реалий и греческой мифологии. Так что готовьтесь побегать и по улочкам античных городов, и по фольклорным местечкам. Под стать локациям и враги: если это Колизей, то против нас выступают товарищи по цеху; ежели это мрачный лабиринт, то без знакомых с детства бестий просто не обойтись. А рубить супостатов придется много – в помощь геймеру дана упрощенная боевая система вкупе с размашистыми комбо. Да, гладиаторы народ жестокий – кровушка так и льется, единственно только за экран не хлещет. ■



Редко получается сразиться по честному: один на один...



...чаще всего враги нападают сообща.



Обратите внимание: помимо отличной работы с красной палитрой движок демонстрирует правильное наложение теней.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2003 года

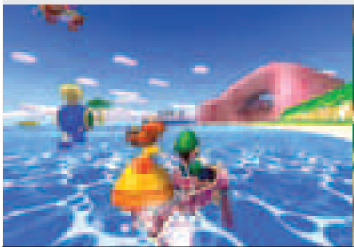
http://www.nintendo.com

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Весьма скромный успех Super Mario Sunshine показал, что одного только Марио уже недостаточно для того, чтобы игра разлеталась как горячие пирожки. Воистину тяжелые времена наступили для Nintendo – ничего святого для народа не осталось. Неужели и Mario Kart: Double Dash!! не ждет былой успех? Не верю! Ведь тут же есть не только Марио, но обожаемые всеми гонки на картингах! И к тому же, целых два восклицательных знака в названии!!

Главное новшество Mario Kart: Double Dash!! в том, что теперь в одной машинке сидят двое персонажей, причем обоими управляем мы. Просто один из них сидит за рулем, а другой занимается аннигиляцией конкурентов. При этом в одной команде могут быть даже герои, которые по жизни являются заклятыми врагами. В любой момент гонки мы имеет право поменять водителя и стрелка местами. Происходит это мгновенно и потерей управления не грозит. А требуется подобный маневр для того, чтобы воспользоваться спецоружием. Дело в том, что некоторые power up'ы доступны только строго определенным персонажам.

На E3 в Mario Kart: Double Dash!! одновременно могли сразиться аж 8 игроков. Пока точно неизвестно, будет ли этот режим в финальной версии игры. Однако воодушевляет то, что при всем своем графическом великолепии, игра не тормозила даже в таких экстремальных условиях. ■



Мужчины рулят, а женщины отстреливаются.



Интересно, как водитель будет переползать на место стрелка?



Судя по количеству рекламных плакатов, преждевременная кончина от скромности Nintendo не грозит.



СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими связтыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



Dark Chronicle
стр. 68

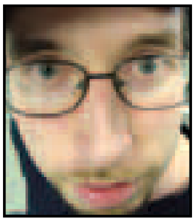
Истерзанные однообразными RPG игроки всегда жаждут новшеств. Им надоели шаблонные истории, пошаговые битвы, скучные головоломки и монстры, регулярно возвращающиеся на экран в каждой новой игре, прямо как голливудские кинозвезды. Dark Chronicle – игра как раз для таких людей.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША

Алекс Глаголев
Главный редактор



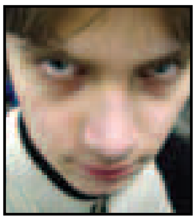
«Демиурги II» – под этим знаком пролетели выходные. Все хорошо, да только вот диалоги... Не знаю, кто их писал, но такого дешевого пафоса и стилистических погрешностей мне не приходилось встречать уже давно.

Валерий «А.Купер» Корнеев
Зам. главного редактора



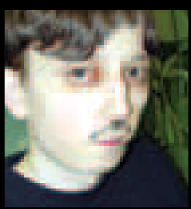
В своей новой книге Виктор Пелевин упоминает The Getaway и нюансы игры на приставках. А для GBA наконец-то вышла нормальная программа-кодировщик видео (Meteo). И эти два события никак не связаны.

Александр Щербаков
Зам. главного редактора



Я окончательно удостоверился, что игры – зло. На презентации «Златогорья 2», приветствуя нашего хорошего друга из Deep Shadows, я случайно насмерть разбил свой CD/MP3-плеер. Вот и ходи после этого на игровые мероприятия...

Анатолий Норенко
Редактор



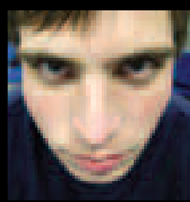
Играю. Ругаюсь, плюю, бросаю в отчаянии джойстик на пол, но не сдаюсь. Люблю и страдаю. Я ждал очередной встречи с тобой слишком долго, и не хочу вновь тебя потерять. Я люблю тебя, Лара!

Юрий Воронов
Редактор CD



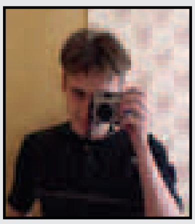
Одержал свою 500-ую победу в Virtua Fighter 4 Evo. Сегодня проходил последний квест, где нужно победить 20 человек подряд. Меня победил девятнадцатый, я с горя пошел и напился зеленого чая.

Алик Вайнер
Арт-директор



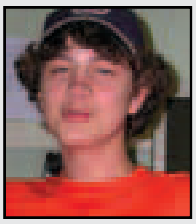
Все, как всегда, вовремя: с утра, пока ходил пить кофе, коллеги уронили мой монитор на пол. Весь день не работает почта. Ну а вечером мне просто влом что-либо делать... А завтра сдача номера. Счастье-то!

Игорь «Zontique» Сонин
Обозреватель



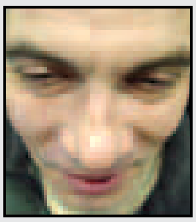
Я поражен. Wolf's Rain, отсмотренный за текущие выходные, показался неожиданно посредственным аниме... Что еще? Написать про игры? Из последнего мне очень понравился настольный теннис. Попробуйте.

PokeKot
Обозреватель



Хотелось бы заметить, что любой из создателей журнала (будь то автор, редактор или дизайнер) одержим одной целью: научить вас, дорогие читали, излучать радость, а не абсорбировать ее. В общем, мейк лав, нот вор!

Леонид Андруцкий
Дизайнер



Эх, поиграть бы в «Республику» или в RE... А ставить, а место на диске, прохождения разные читать... Лучше сгонять с буржуями в преф или покер в Инете. И поприкалываться можно, и буржуям весело...Russia однако...

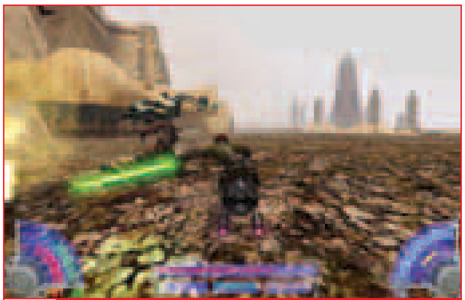
1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.lucasarts.com/



Кто это тут меня подрезал? Сейчас я тебе покажу, как надо управлять ховербайком.



Покореженный TIE Fighter – непременный атрибут любой игры по «Звездным Войнам».



Странно, но в справочнике Академии эта планета значится как абсолютно необитаемая. Откуда же тогда взялось это чудо? Может, я перепутал игры и оказался на Арракисе?



STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

СНОВА В ШКОЛУ

ГОЛОВИН ПЕТР
petr@guides.ru

Космическая эпопея Джорджа Лукаса под названием Star Wars давно стала чем-то совершенно обыденным, а поэтому выход очередной игры по мотивам «Звездных войн» уже не воспринимается как какое-то неординарное событие. Давным-давно, в далекой галактике… Кто сказал: «Сколько можно, надоело»? А вы представляете себе, какое количество фанатов по всему миру не представляют свою жизнь без очередной игры на любимую тему? Ах, вы не относите себя к их числу. Ну тогда вам крупно повезло, ведь очередной проект из серии Jedi Knight создан специально для тех людей, которые, возможно, даже не догадываются о том, кто такие джедаи, зачем они охраняют мир во вселенной и почему только им позволено вершить правосудие лазерными мечами различной раскраски и конфигурации.

Джедаями не рождаются, джедаями становятся. Смысл этой перефразированной пословицы как нельзя лучше характеризует новое творение Raven Software. Ведь в отличие от предыдущих частей игры нам впервые предоставляется возможность побывать в шкуре простого курсанта, можно сказать новобранца Академии великих рыцарей тайного ордена, которому только предстоит познать свой внутренний мир и показать себя в многочисленных битвах, доказав, что он достоин носить на поясе грозное оружие – лазерный меч, отличающий джедаев от прочих обитателей галактики.

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ

Сценарий, по которому развивается действие игры, не может похвастаться хитросплетением сюжетных ходов, и больше напоминает набор серий из мыльной оперы, когда персонажи вроде как чем-то заняты, но на общий сюжет их действия никак не влияют. Итак, где-то на краю вселенной ситы обнаружили источник Силы, и решили воспользоваться им в своих черных целях. Естественно, что доблестные джедаи не могли остаться в стороне от таких событий, а поэтому совет постановил разобраться в сложившейся ситуации и наказать виновных

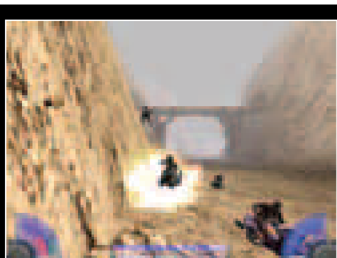


Не Боба Фетт, но тоже достойный противник.

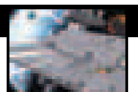
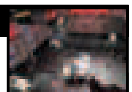
ЧИТЕРСКИЕ ХИТРОСТИ

ВЛАДЕЛЬЦАМ PC НА ЗАМЕТКУ

Во время игры вызовите консоль нажатием клавиш SHIFT + ~ (тильда). В появившемся окне напечатайте helpusobi 1, чтобы получить доступ к режиму читов. После этого можете использовать один из приведенных кодов:
god – режим Бога;
noclip – прохождение сквозь стены;
notarget – враги стоят на месте;
give all – получить все оружие и все предметы;
give health – пополнить здоровье;
give armor – получить броню;



give ammo – пополнить боезапас.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Rogue Squadron 2: Rogue Leader 	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 

ИГРУ В JEDI ACADEMY МОЖНО СРАВНИТЬ С ПРОСМОТРОМ ОЧЕРЕДНОЙ СЕРИИ ФИЛЬМА STAR WARS.

ВЕРДИКТ

ВПЕЧАТЛЯЕТ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Разнообразие этапов надолго погружает в игру, заставляя почувствовать себя настоящим джедаем.

МИНУСЫ

Небольшие баги камеры, устаревший графический движок, невнятный сюжет, тупой AI на низких уровнях сложности.

Самые серьезные изменения в геймплее со времен первого Dark Forces.

ВСЕ, ЧТО НУЖНО НАСТОЯЩЕМУ ФАНАТУ

КТО НЕ УСПЕЛ, ТОТ ОПОЗДАЛ

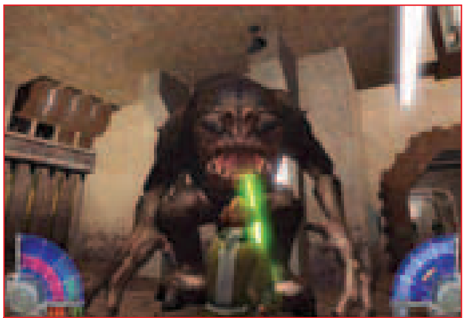
Специально для настоящих поклонников «Звездных войн» LucasArts выпустила ограниченное количество копий Jedi Academy с небольшим бонусом. В коробке подарочного издания игры находится брелок в виде лазерного меча, который светится в темноте. Зная, насколько падки фанаты всего джедайского до подобных фенечек, можно предположить, что коробки с этим сувениром не долго будут лежать на полках магазинов. В общем, пустячок, а приятно.



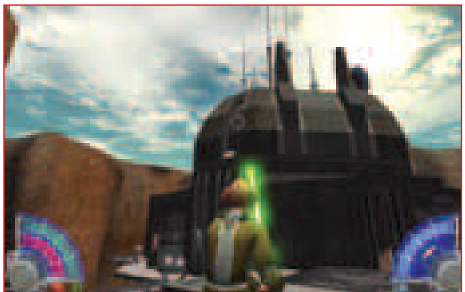
по всей строгости закона. Но, если вы думаете, что молодое пополнение немедленно отправят на войну с темными силам, то вы ошибаетесь. Не забывайте, что главный герой всего лишь студент, и такая архиважная миссия как спасение мира ему пока не под силу. Вместо этого, вы будете выполнять различные задания в удаленных уголках галактики. Конечно, в конце игры вам представится возможность поучаствовать в драматических событиях, и вы даже сможете выбрать ту или иную сторону Силы, но это будет потом. А пока вам предстоит четко следовать указаниям наставника, которым является никто иной, как Кайл Катарн, ловко рубивший врагов в предыдущей части игры. Надо отдать должное разработчикам – они смогли сделать приключения максимально разнообразными. Помните, каким унылым становился Jedi Outcast после середины игры, когда бесконечные прыжки над пропастью и поездки на лифтах становились просто невыносимыми? Теперь все это в прошлом. Разнообразие миссий Jedi Academy держит в постоянном напряжении, не отпуская ни на минуту. Спасти дроида, отыскать детали для потерпевшего крушение корабля, добраться до базы Империи, освободить заключенных повстанцев – вот лишь небольшой список заданий, которые вам предстоит выполнить. Кроме того, при прохождении некоторых миссий нам представится возможность покататься на многочисленных средствах передвижения, среди которых шагающие имперские роботы, ховербайки и даже тонтоны – похожие на двуногих быков животные с планеты Хот. Сюжет стал нелинейным, и поэтому игрок может сам выбирать тот этап, который ему больше по душе. Игра поделена на три эпизода, в каждом из которых необходимо выполнить пять вспомогательных и одну сюжетную миссию. При этом один этап можно оставить без внимания, однако выполнять все-таки рекомендуется все пять, так как за каждую миссию вы получаете одно очко, необходимое для прокачки вашего героя.

БРЕМЯ ВЫБОРА

Выбор персонажа теперь также зависит только от желания и, разумеется, вкуса игрока. Перед началом игры вам предлагается создать собственное игровое воплощение, получая на выбор пять рас и несколько десятков вариантов одежды. Кроме костюма можно подобрать понравившуюся голову. Это, несомненно, интересное нововведение придется по вкусу истинным ценителям вселенной Star Wars, которые очень трепетно подходят к выбору своего игрового протеже. Сгенерировав героя, можно выбрать меч, которым ему предстоит рубить в капусту многочисленных врагов. Предчувствуя восторг фанатов джедайского образа жизни, с радостью сообщаю вам тот факт, что и выбор цвета главного оружия славных рыцарей также находится в руках игрока! К сожалению, получить знаменитый лазерный посох а-ля Дарт Мол в начале нельзя – он достанется вам только во второй половине игры, когда вы сможете доказать, что достойны носить такое грозное оружие. Выбрав меч можно настроить стиль борьбы. Он может быть средним, медленным и быстрым. При этом речь здесь идет не о скорости, а о силе удара. Немного натренировавшись, можно совершать различные головокружительные комбо, удивляя врагов виртуозностью исполнения прыжков и других акробатических трюков. Силу можно и нужно увеличивать. После каждого этапа вы будете наблюдать окно, в котором расположены навыки темной и светлой сторон. Совершенствуя ту или иную способность, вы делаете выбор в пользу развития своего героя. Кстати, в конце игры вам придется окончательно определиться, и тогда финальный бой между ситами и джедаями предстанет во всем своем великолепии в одной из двух возможных вариаций.



Редкие представители галактической фауны дорастают до таких больших размеров.



Иногда хочется немного отдохнуть и просто полюбоваться окружающим пейзажем.



Встреча со старыми знакомыми всегда приятна. С Чубаккой я уже успел пообщаться, а где же гостеприимный капитан Хан Соло? Наверное, опять копается в двигателе своего корабля.

http://www.lucasarts.com/



Если вам надоест махать мечом, всегда можно использовать более привычное оружие.



Использование двойного лазерного посоха делает сражения поистине незабываемыми.



Настоящий командир всегда должен быть впереди на боевом скакуне, даже если это не конь а тонтон. Хотя, выбирать не приходится – на Хоте все равно нет других средств передвижения.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Мультиплеер Jedi Knight подвергся некоторым изменениям. К знакомым по предыдущей части игры режимам добавлено одно очень интересное командное соревнование Siege. Оно заключается в том, что игроки делятся на две команды – «повстанцев» и «имперцев», и пытаются захватить укрепленную базу противника. Кстати, в мультиплеере можно будет использовать сгенерированного в основной игре персонажа.



Я ДОСТАЮ ИЗ ШИРОКИХ ШТАНИН

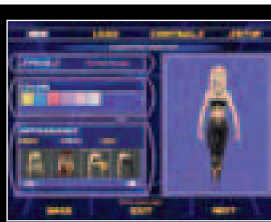
Использование в качестве основного оружия лазерного меча отложило свой отпечаток и на геймплей. Теперь центр тяжести игрового процесса сместился в сторону динамичных атак с применением сверкающего клинка, на фоне которого остальной арсенал доступного вооружения незаметно отходит на второй план. Нет, конечно, никто не запрещает пользоваться бластером, но его убойная сила не идет ни в какое сравнение с мощью настоящего джедайского оружия. Использование импульсной винтовки со снайперским прицелом еще кое-как оправдано на начальных этапах игры, но для чего нужны различные шотганы и ракетницы – совершенно непонятно. Тем более что количества бластеров, выпадающего из убитых врагов вполне могло бы хватить для вооружения небольшой армии. Настоящий джедай должен уметь пользоваться не только мечом, но и силой. По мере прохождения игры герой может наращивать вокруг себя поле энергетической брони, поглощающее лазерные заряды, а также использовать обширный арсенал магических приемов, доставшихся по наследству от предыдущей части Jedi Knight. К набору трюков добавился один очень интересный джедайский спел Sense, использовавшийся ранее только в мультиплеере Jedi Outcast. Он позволяет игроку расширять поле зрения, видеть врагов за стенами и обнаруживать необходимые для прохождения предметы.

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ КРАСОТЫ

Действие игры разворачивается в различных уголках вселенной, отличающихся между собой не только названием планет, но и ландшафтом. Продуваемый ледяными ветрами Хот, пустынный Татуин, цветущий Явин – вот лишь небольшой список мест, в которых вам придется побывать. Несмотря на использование уже довольно устаревшего движка Quake III, графика игры действительно восхищает. Создатели постарались выжать из пожилого мотора максимум мощности, в результате чего окружающий мир и персонажи смотрятся очень неплохо. Дождь, оставляющий на лезвии лазерного меча тонкие ниточки пара, хлопья густого снега, заставляющие героя закрывать глаза рукой, тропические деревья, сквозь листву которых пробивается свет – внимание разработчиков к деталям приятно удивляет. Особых слов восхищения заслуживают поединки на мечах. Это действительно феерическое действо, особенно, когда в схватке участвует несколько джедаев. Разлетающиеся искры от ударов, пылающие шрамы, оставляемые на одежде – настолько красивых боев не было еще ни в одной игре по «Звездным войнам». В такие моменты игра смотрится не хуже фильма! Единственным неприятным моментом можно считать глючность камеры. Иногда она просто застревает в стене, не давая возможности видеть героя.

ИЗ ЧЕГО ТОЛЬКО СДЕЛАНЫ ДЖЕДАИ

ВЫБЕРИ ГОЛОВУ ПОД РАЗМЕР ШАПКИ!



В Jedi Academy игроку впервые предлагается не брать на себя роль придуманного сценаристами героя, а создавать собственного персонажа, исходя из личных предпочтений. Из многочисленных обитателей галактики вы можете выбрать представителя одной из пяти представленных рас: люди (human), забраки (zabrak) , твилеки (twilek), родианцы (rodians) и келдорамийцы (keldorams). Для каждой расы предусмотрены три вида голов, шесть разновидностей торса и четыре типа нижних конечностей. Одежда, в которую можно нарядить героя, выполнена в национальном стиле и отличается девятью различными цветами радуги.

ТАК ДЕРЖАТЬ

Raven Software смогли сделать очень неплохой проект, грамотно использовав в своем творении элементы различных игровых жанров. От RPG игре досталось генерирование собственного персонажа и его последующее развитие. От файтингов – невероятно зрелищные поединки на лазерных мечах. А если добавить ко всему этому нелинейный сюжет и неплохую графику, то подобный коктейль можно употреблять без каких-либо побочных эффектов. Jedi Academy – весьма интересная и в меру красивая игра, способная доставить огромное количество положительных эмоций любому игроку, даже если такие слова как TIE Fighter или Millennium Falcon не вызывают у него абсолютно никаких ассоциаций. ■


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Демиурги® II
ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих безграничные тактические возможности
ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной Вселенной Эфира в пяти кампаниях
РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, получая новые способности
ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками
Ты можешь потерять самое ценное — себя. Если ты подчинишься, тебя изменят навсегда или уничтожат.
Ты станешь марионеткой, если не сумеешь завладеть силой твоих новых врагов.
Подчини себе магию другого измерения и узнай, на что способен.
Готовься к новому приключению в Мире Лордов!
Выход игры: третий квартал 2003г.
www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
Демиурги 2 © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Game Freak
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

http://www.pokemon.com/





Экран «состояний» (conditions) вашего монстрика. Влиять на них можно кормежкой покеблоками.



Появление нового тренера знаменуется показом его портрета. А дальше – в бой!



Вам с покемоном Торчиком нужно ответить на один из вечных вопросов мироздания: что делать? Выбор ограничен стандартными пунктами боевого меню японской RPG.

POKEMON RUBY/SAPPHIRE

МОНСТР В МОЕМ КАРМАНЕ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Pokemon для Nintendo ничуть не менее важен, чем Mario. Дебютировав в 1996 году в Японии, RPG про карманных монстриков завоевали бешеную популярность с выходом одноименного аниме-сериала, подарили вторую жизнь старому Game Boy и попали под запрет в арабских странах. Game Freak удалось «подсадить» миллионы геймеров на игрушки, позволяющие командовать выводками сотен фантастических зверушек — и вот сериал-бестселлер наконец-то добрался до GBA.

Те, кто знаком с Pokemon исключительно по аниме-инкарнации (в России ее демонстрировал телеканал ОРТ), наверняка уже презрительно переворачивают страницу. А вот и зря. Pokemon в игровом исполнении – это прекрасно выстроенная RPG с элементами стратегии и развитым пошаговым боевым движком. «Слишком взрослые для таких игр» брезгливо поморщатся – и лишат себя огромной порции удовольствия. Давние фэны серии найдут здесь кое-что новое, а поборовшие скепсис первопроходцы гарантированно «заболеют» сбором монстриков на долгие недели...

ПЕРЕУЧИВАЕМСЯ!

Ваш персонаж (мальчик или девочка, на выбор) путешествует по стране Хоэнн (Hoenn), выискивая новых покемонов, и сражается с другими заводчиками этих гротескных зверей за специальные значки. Бой, естественно, проходит при непосредственном участии накопленного обеими сторонами зверинца. Собрав все значки, вы сможете вызвать на дуэль элитную четверку, а затем и чемпиона лиги. Попадающиеся по пути Technical Machines (TM) и Hidden Machines (HM) помогут обучить выводок покемонов новым умениям, которые придутся кстати как в бою, так и при преодолении естественных препятствий. В самом начале квеста вам предлагается выбрать огненного (Torchic), травяного (Treecko) или водного (Mudkip) покемона, и «подселять» новых соседей к этому базовому приобретению. Соблюдая традицию, Nintendo выпустила два варианта игры, в прозрачных картриджах рубинового и сапфирового оттенков. Различия версий Ruby и Sapphire – в составе разгуливающих по миру покемонов и выступающих противников (в первой версии оппонентом является Team Aqua, во второй – Team Magma). Отличие от предыдущих частей сериала в том, что на GBA куда активнее используются комбинации разных типов монстриков – это разнообразит бои. Раньше для прохождения игры хватало четырех исключительно сильных зверушек, а здесь вам придется тренировать по полной программе хотя бы восьмерых. Стратегическая составляющая боев усилена за счет появления битв двое на двое, новых приемов и уже

ВЕРДИКТ

ВАС ЗАЦЕПИТ!



7.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Расширившийся мир, десятки новых покемонов, свежие тактические находки в бою, бонусные игры и побочные квесты.

МИНУСЫ

Графика — так себе, основной игрой режим мало отличается от предыдущих игр, нельзя импортировать старых покемонов.

Ну и что, что местами она страшна как смертный грех! Pokemon Ruby/Sapphire — отличная аддиктивная RPG.



Сбор ягод. Занятие в высшей степени полезное.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ Pokemon Gold/Silver/Crystal



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Pokemon Red/Blue/Yellow



ДРУЖНО СКЛОНЯЕМСЯ К МЫСЛИ, ЧТО ПЕРЕД НАМИ ЛУЧШАЯ ИГРА СЕРИИ.

ПРИВЕТ УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЙ!

ДЕЛАЙ КАК МЫ, ДЕЛАЙ С НАМИ, ДЕЛАЙ ЛУЧШЕ НАС!

Соревнования Pokemon Contests состоят из двух частей, в которых вы меряетесь силами с другими трейнерами — первая целиком зависит от текущего «состояния» вашего покемона, вторая (Appeals) требует стратегического подхода. Четыре известных монстрику приема нужно эффектно использовать, чтобы заслужить расположение зрителей и одобрение судьи. Берегитесь: приемы, приносящие больше всего очков, открывают вас для контратаки. Обычно Appeals включают пять раундов.



упомянутых умений: они включают в себя усиление определенных ударов, погодные эффекты, поглощение атаки врага, вертушки с шипами и многое, многое другое – чего тут только нет. В идеале, хороший тренер должен досконально освоить весь арсенал подконтрольных покемонов и уметь с умом применять его в бою.

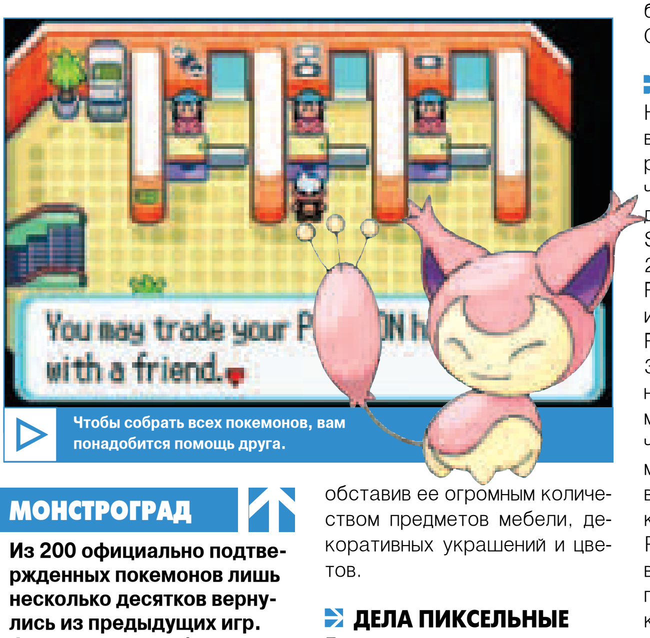
КОМУ ЧТО

НАСКУЧИТЬ ГЕЙМПЛЕЙ НЕ УСПЕВАЕТ

Из всех нововведений соревнования показались нам наиболее приятными, хотя, поначалу, они кажутся глупыми и смешными, в действительности они помогают оценить потенциал атак каждого из ваших питомцев. Порадовала идея со сбором ягод для изготовления покеблоков — тут тоже необходим обмен с другими игроками, так как компьютерные противники жертвуют только слабые ягодки. А работа по облагораживанию интерьера Тайной Базы живо напомнила часы, проведенные в Animal Crossing.

СОСТОЯНИЯ ХАРАКТЕРА

Отныне у покемонов появился свой характер (nature): у каждого пойманного монстрика преобладает какая-то из 25 линий поведения – он может быть хитрым, разъяренным, храбрым, нежным, веселым, озорным, грустным, наивным и так далее. Все это необходимо учитывать. К примеру, покемон, в характере которого доминирует пугливость, медленнее других копит энергию для атаки и может отвергнуть острые на вкус гостинцы. Также в игре появились пять «состояний» (conditions): стойкий, хладнокровный, красивый, милый и умный. Скармливая подопечному покеблоки (они смешиваются из ягод в покебпендере) нескольких видов, вы можете воздействовать на эти «состояния». Правильно смешать ягоды, чтобы получить необходимый покеблок – целая наука и, по совместительству, мини-игра для четырех игроков. Вы спросите, для чего же понадобилось менять «состояния» монстриков? А чтобы получить доступ к трем типам конкурсов в пяти категориях (см. врезку). Помимо этого, вы сможете обустроить собственную Тайную Базу, обставив ее огромным количеством предметов мебели, декоративных украшений и цветов.



Чтобы собрать всех покемонов, вам понадобится помощь друга.

МОНСТРОГРАД

Из 200 официально подтвержденных покемонов лишь несколько десятков вернулись из предыдущих игр. Фэны наверняка будут рады встрече с Пикачу, Магикарпом, Алаказамом и другими «фаворитами зрительских симпатий». Как всегда, часть зверинца обитает в картриджах Ruby, а часть избрала местом жительства Sapphire. В сюжетную составляющую обеих половинок вплетена история того или иного монстра: Латиос — сапфировая легенда, Латиас — рубиновая. Обоих вы найдете, став чемпионом лиги. А самый редкий из всех — Рэйкваза, избегающий встречи с тренерами драконообразный покемон.

ДЕЛА ПИКСЕЛЬНЫЕ

Битвы по-прежнему смотрятся излишне статично, их анимация осталась на сугубо символическом уровне – хорошо хоть, что спрайты монстриков увеличились в размерах, больше напоминая прототипы из аниме. Не погрешим против истины, если назовем визуальное исполнение боев слабейшим звеном графики, в остальном, подтянутой до среднего, по меркам GBA, уровня. Сам по себе красочный мир Хоэнн выглядит очаровательно-примитивным и очень милым. Pokemon Ruby/Sapphire не была бы новой игрой от Nintendo, не обладай она широчайшим (для GBA-картриджа, конечно) коммуникативным потенциалом. Для начала, до четырех игроком могут объединять свои консоли с целью участия в тренерских сражениях двое на двое и обмена предметами. Потом, игра совместима с устройством e-Reader (см. «СИ» № 06(135)) – в комплект поставки входит карта для него, где записан особо крутой тренер-оппонент. В довершение ко всему, Nintendo сообщает, что в игру заложена совместимость с находящимся сейчас в разработке Pokemon-проектом для GameCube.

200 — ТОЖЕ НЕМАЛО!

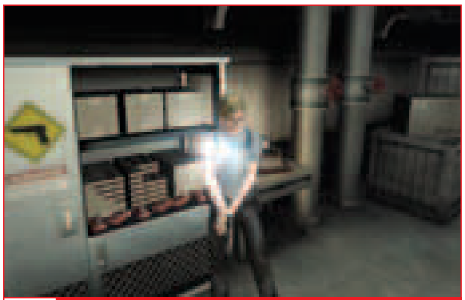
Некоторым энтузиастам покеводства не придется по душе решение Nintendo уменьшить число доступных покемонов до 200 (в предыдущей части, Silver/Gold/Crystal, их было 251), но не так давно японский ROM-файл игры был взломан, и выяснилось, что в Ruby/Sapphire запрятаны аж 386 монстриков, только пока неизвестно, каким образом их можно открыть. Уверяем вас, что даже с двумястами покемонами придется изрядно повозиться: имея только один картридж, всех их не найти. Разыскивайте приятелей с версией другого цвета (или подбивайте их на покупку таковой), играйте с ними, осваивайте e-Reader – если вы настоящий заводчик покемонов, легендарный девиз «Всех их вместе соберу!» (Gotta catch'em all!) для вас наверняка не пустой звук! Привлекательность Pokemon кроется в простой как три копейки и оттого выигрышной формуле геймплея, которая сделала бы честь любой стратегической RPG для любой игровой платформы. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

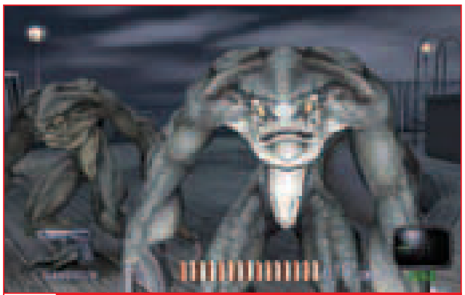


■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.capcom.com



Resident Evil: Dead Aim хоть и побочная линия сериала, а без печатных машинок не обходится.



Монстры разновидности Hunters – одни из самых забавных противников в игре.



Обратившись к многократно опробованному виду от третьего лица, Capcom не просчиталась. Управление стало значительно проще, ведь FPS-замашки остались в прошлом.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

ТЕПЕРЬ ЖИЗНЕСПОСОБЕН

ВЕРДИКТ

НАКОНЕЦ-ТО!



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

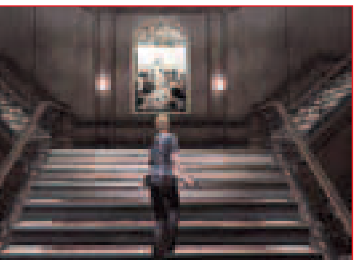
ПЛЮСЫ

Достаточно просто играть даже без G-con 2. Удобное управление, симпатичная переориентация геймплея.

МИНУСЫ

Излишняя упрощенность, огрехи в схеме управления, ряд досадных ляпов в игровом процессе.

Лучшая игра из серии Gun Survivor. Хороша не только в сравнении с жутковатыми предшественниками, но и сама по себе.



Не стоит обманываться: это отнюдь не классический RE.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

У нас тут сюрприз, господа! Resident Evil: Dead Aim, как вы знаете, относится к серии Gun Survivor, традиционно ужасавшей игровую общественность непотребствами на стыке lightgun-шутеров и survival horror. Прошлогодний Dino Stalker внушал надежды на то, что ситуация изменится. Причем не столько своей тотальной укуренностью, сколько реальным прогрессом в игровой механике. В Resident Evil: Dead Aim разработчики наконец-то взялись за ум. Игру можно назвать хорошей не только по меркам линейки Gun Survivor, но и как вполне самостоятельный проект.

Если ранние Gun Survivor были натуральным ползучим кошмаром, то Resident Evil: Dead Aim наводит неподдельный игрофобский ужас только одним аспектом – своим японским названием. Звучит оно как Gun Survivor 4: Biohazard – Heroes Never Die. Очень в духе Capcom, кстати.

В ЯБЛОЧКО!

Эксперименты по скрещиванию жанров в новом Gun Survivor наконец-то выглядят как что-то вменяемое. А все из-за того, что разработчики решили несколько сместить акценты и сделать проект более похожим на канонические Resident Evil. FPS-замашки сменились переносом перспективы на вид от третьего лица. Lightgun-элементы активно проявляются только в случае вызова «боевого» экрана: нажимаете на нужную кнопку и переноситесь в эдакий House of the Dead в миниатюре и с большими возможностями по «вращению головой». Как результат, игра не перегружена всякой слоноподобной и малоуправляемой чепухой, и производит впечатление почти чистокровного экшна от третьего лица – но только с очень своеобразной системой пальбы по противнику. Наконец-то вариант игры без светового пистолета вполне уместен, прост и, возможно, даже более предпочтителен.

Проблемы нас, конечно, так просто не оставят. Стрелять по противнику без G-con 2 не особенно обременительно. Благо и auto aim хоть как-то, да функционирует. Но вот то же автоприцеливание порой способно оказать нам медвежью услугу – у него в привычку вошло насильно перетягивать линию огня с реально приоритетной цели на подходящую откуда-то сбоку и совершенно левую. К счастью, подобные ситуации возникают не особенно часто. И главное, усложняют процесс не особенно сильно. Какие-то реальные проблемы в процессе прохождения возникают только с последним боссом, по

TPS СО СВЕТОВЫМ ПИСТОЛЕТОМ

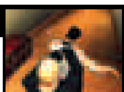
КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Использовать пистолет для управления персонажем довольно-таки непривычное занятие. Но уже минут через 5-10 начинаешь привыкать к некоторой болтанке вашего подопечного, и даже начинаешь мастерски открывать двери, где-то за пару шагов до них. Переход к классическому экрану lightgun-шутера вполне логичен – достаточно лишь нажать на курок. Да и для остальных операций (просмотр карты или опций) кнопок на G-con 2 вполне хватает.



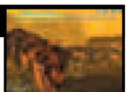
ХУЖЕ, ЧЕМ

Hitman 2: Silent Assassin



КАЧЕСТВЕННЕЕ, ЧЕМ

Dino Stalker



ОТЛИЧНАЯ ИГРА НА ПАРОЧКУ-ТРОЕЧКУ ВЕЧЕРОВ. МОЩНЫЙ ПРОГРЕСС СЕРИИ GUN SURVIVOR.

которому необходимо вести точную, точечную стрельбу. Без G-con 2 мучаться приходится долго: тут требуется филигранная работа рукоятью аналогового контроллера.

НОВЫЙ ПОВОРОТ

Сама игра представляет собой такую вполне прогнозируемую штуку, как брожение по коридорам и из одной комнаты в другую. Сначала мы ходим по впечатляющих размеров кораблю, затем по очередной «секретной лаборатории» – начиная от ее подвалов и заканчивая непосредственно рабочими помещениями.

Управлять нам дают двумя персонажами, но не в духе Resident Evil 0, где нам позволялось переключаться с одного на другого прямо в процессе, а по очереди. «Сюжетные линии» (если это так можно назвать) героев игры периодически пересекаются и тогда нас и заставляют поучаствовать в веселье уже другим персонажем. В духе: «сейчас вам должно быть интересно, что будет делать в сложившейся ситуации именно этот герой». Иногда получается несколько комично, но в целом интересно.

ЗА ЧАШКОЙ ЧАЯ

Resident Evil: Dead Aim не отличается большим бюджетом и ни на что особенное не претендует. Он не стремится поставить на уши игроков, а просто предлагает ненапряжное, расслабляющее времяпрепровождение. Показателен даже тот факт, что игра без проблем проходится за два с половиной часа «чистого» времени. Если хочется бить все возможные рекорды (например, чтобы заработать мощный финальный рейтинг), то время можно сократить и вдвое. Но в таком случае, конечно, поднапрячься придется.

Многим из вас, вероятно, подобные вещи не придутся по душе. У многих представителей геймерской братии почему-то сложилось мнение, что все эти безумные RPG'шные фишечки, вроде «100+ Hours» – это хорошо. А определение «игра на два вечера» (а Resident Evil: Dead Aim вписывается как раз в эту категорию) – плохо. Надо сказать, это серьезное заблуждение – все в конечном итоге зависит от ситуации. И от игры. Hitman 2: Silent Assassin был и остается великолепной игрой. А ведь тоже «на два часа». Поиграл, получил удовольствие, расслабился. Resident Evil: Dead Aim, разумеется, не Hitman 2. Но штука на удивление достойная. ■



ПОВТОРНЫЕ ПРОХОЖДЕНИЯ

После того, как вы пройдете игру до самого конца, на карточке памяти образуется особый сейв. Загрузившись с него, вы получите возможность поменять персонажей местами во время повторного прохождения. Например, начать игру не за Брюса, а за Фонлинь. На сюжет это, правда, не повлияет никоим образом. То есть, cutscenes не изменятся, а просто вам можно будет побегать произвольным героем там, где он до этого еще не бегал.



ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

КТО НА СЕЙ РАЗ?

В Resident Evil: Dead Aim вы сможете поиграть за двух персонажей. Первый – Брюс МакГиверн (Bruce McGivern) – агент U.S. STRATCOM, причем его подразделения, отвечающего за борьбу с корпорацией Umbrella. Второй персонаж – Фонлинь (Fongling) – агент оборонного департамента Китая. Главным плохишем в игре является некий Морфеус Дюваль (Morpheus D. Duvall) – в прошлом сотрудник Umbrella, а ныне – колоритный террорист, угрожающий t-virus'ом правительствам США и Китая.





БиОнЛайн

Открытки

Открытки и поздравления на мобильный телефон!

Владельцы мобильных телефонов Nokia, Samsung и Siemens могут скачать открытку и затем переслать ее другу!

- Владельцы телефонов **Nokia** и **Samsung** имеют возможность дополнить стандартную открытку своим собственным текстовым сообщением. Пересылка открытки возможна только между телефонами **Nokia** и **Samsung**.
- Владельцы телефонов **Siemens** могут переслать открытку/логотип только на телефон **Siemens**. Открытку также можно установить на телефон как логотип оператора.

Открытки/Логотипы для Siemens

A50, A55, C45, C55, M50, MT50		M55, ME45, S45/S45i, S55, SL45i, SL55	
06310207558	$0.45	06310323144	$0.65
06310208026	$0.45	06310323186	$0.65
06310207535	$0.45	06310323173	$0.65
06310207537	$0.45	06310323185	$0.65
06310207569	$0.45	06310323167	$0.65

Открытки для Nokia/Samsung

06310207895	$0.45	06310207925	$0.45
06310207957	$0.45	06310207911	$0.45
06310207926	$0.45	06310207860	$0.45
06310207908	$0.45	06310207922	$0.45
06310207871	$0.45	06310207956	$0.45

Nokia
2100, 3210, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i.

Samsung
N500, N600/N620, R200S, R210S, SGH-A800, Q300, S100, T100, T300, T500, T700, V100

Как получить открытку:

- Закажите выбранную открытку, позвонив со своего мобильного телефона на номер, указанный рядом с открыткой.
- Дождитесь сообщения автоответчика «Ваша заявка принята. Для получения платной услуги BeeOnLine дождитесь звукового сигнала».
- С вашего счета спишется стоимость логотипа, указанная в таблице, плюс налоги.
- Через несколько секунд вы получите SMS-сообщение с выбранным логотипом.
- Цены указаны без учета НДС и НСП.
- Услуги доступны только абонентам БИ ЛАЙН GSM.
- Полный список открыток и логотипов — на сайте www.beeonline.ru

beeonline www.beeonline.ru

БИЛАЙН GSM С НАМИ УДОБНО

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Interplay
■ РАЗРАБОТЧИК: Black Isle/ Reflexive Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

http://lionheart.blackisle.com/

ВЕРДИКТ

ЖДАЛИ БОЛЬШЕГО



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Продуманная ролевая система, необычный игровой мир с фэнтезийными элементами и историческими аллюзиями.

МИНУСЫ

Однообразные сражения, явный перебор с dungeon crawl, слишком высокая сложность, технические огрехи.

В игре мало свежих идей и ей явно не хватает лоска. В остальном – неплохой ролевик для любителей hack'n'slash'a.

LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

FALLOUT НАОБОРОТ

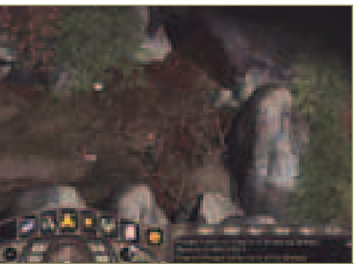
ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Fallout Fantasy – именно так все окрестили эту игру поначалу. А как еще можно назвать фэнтезийную RPG от Black Isle, в которой используется заимствованная из Fallout система SPECIAL? Негласный титул возможного преемника легендарного ролевика весьма прочно закрепился за Lionheart… так что все мы крупно обломились после его выхода. Не то чтобы получилась полная халтура, но до Fallout новому творению Black Isle как до Луны.

Нет, кое-какая преемственность, конечно, есть, но чувствуется она только в момент создания персонажа, ибо SPECIAL – это круто! Первым делом выбираем одну из четырех рас. Для любого мало-мальски знакомого с RPG геймера сделать выбор на этом этапе не составит ни малейшего труда, так как, по сути, нам предлагают решить, будет ли наш герой магом, воином, вором или «середнячком» (хотя такого понятия, как «класс», в явном виде в игре нет). Далее выбираем trait'ы. Это уже совсем как в Fallout. Все они хороши, только обладают каким-либо серьезным недостатком. Под конец утверждаем список начальных умений и выбираем себе духа-покровителя. Последний нужен исключительно для поднятия настроения. Он за нас не сражается, зато появляется в ключевые моменты, дает советы и рассказывает байки... в общем, на фиг он не нужен, но с ним лучше, чем без него.

Наконец, наш новосозданный герой попадает в мир средневековой Европы, которую населяют: а) вечно страждущие жители б) вечно недовольные стражники в) вечно занятые охотой на ведьм инквизиторы и г) монстры. Просто монстры. Их много, хотя, по-хорошему, не должно быть вовсе. Просто король Ричард во время третьего Крестового похода совершил нечто такое, что в мир стала просачиваться магия и нечисть. Инквизиции как раз было нечем заняться, а тут такой случай! Ну и началось в Европе великое противостояние простых смертных и тех, кто наделен магическими способностями. Надо ли говорить, что наш герой как раз из последних. А посему неприятности находят его в любом месте и в любое время дня и ночи.

Пожалуй, самым большим разочарованием, связанным с Lionheart, стало то, что это самая что ни на есть мейнстримовая фэнтезийная RPG. От собратьев по жанру отличает ее лишь неиспользование осточертевших многим (вашему покорному слуге в первую очередь) правил AD&D. В остальном ничего нового игра не



Панель интерфейса занимает треть экрана. Жуть!

ХУЖЕ, ЧЕМ

Neverwinter Nights



НЕ ПОХОЖЕ НА

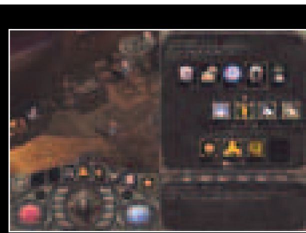
Fallout



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FALLOUT МЫ ЖДАЛИ БОЛЬШЕГО. А ПОТОМУ LIONHEART НАС РАЗОЧАРОВАЛ.

МАНЧКИНАМ НА ЗАМЕТКУ

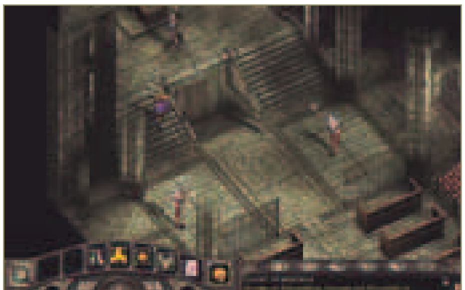
РАДОСТИ ПРОКАЧКИ ГЕРОЯ



В Lionheart существует 5 групп умений: боевые, воровские и три магических. Когда персонаж получает новый уровень, ему дается определенное количество скилл-поинтов, разное для каждого конкретного героя. Интереснее всего прогресс происходит по линии магии. В каждой из школ есть несколько подгрупп, в которые, в свою очередь входит по 5 заклинаний. При этом прокачиваете вы не конкретный спелл, а сразу всю подгруппу. Чем больше очков опыта вы тратите, тем больше заклинаний становится доступно и тем мощнее становятся уже выученные.



В мастерской у Леонардо Да Винчи можно найти массу любопытнейших машин.



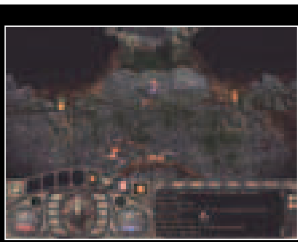
Качество прорисовки интерьеров и фасадов зданий откровенно подкупает.



Тлетворное влияние инквизиции чувствуется повсюду, и в архитектуре городов в том числе. Везде вы сможете встретить проповедников, увещевающих, что магия – это от лукавого.

CHOOSE LIFE!

ГЕРОИ РЕШАЮТ ВСЕ



Нам постоянно приходится принимать судьбоносные решения. Зачастую – буквально на лету. Вошел наш герой в подземелье, а на него прет мужик с мечом. «Ты с нами или с ними?» – недружелюбно спрашивает он? А нам-то откуда знать? Приходится выбирать наугад. Каждые полчаса какой-нибудь NPC пытается нас убить. Ответить ему взаимностью или решить дело миром, определяем только мы. В результате одни побочные квесты становятся доступными, а другие – невыполнимыми.

предлагает. Хотите представить себе, что такое Lionheart? Вспомните Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights. Только обязательно сделайте одну поправочку. То, что в этих играх было реализовано с блеском, здесь зачастую выполнено довольно неуклюже и словно на скорую руку.

Меня напрочь убила несбалансированность игры. Все здесь через край. Начинать свою карьеру в Lionheart невероятно трудно. Чтобы присоединиться к одной из фракций в самом первом городе, с меня затребовали 1000 золотых. В кармане у меня лежала лишь пара сотен. Ладно, отправляемся в подземелье. Здесь выясняется, что на поверку Lionheart – это самый банальный hack'n'slash. Никакой вам стратежности, никаких раздумий. Diablo чистой воды. Монстры прут такими толпами, что просто не знаешь куда деваться, и где набрать столько лечебных зелий, чтобы со всеми ними справиться. С трудом расчищаю первый уровень подземелья. За ним следует еще один. Потом еще. И еще. И еще. И еще. И каждое новое подземелье как две капли воды похоже на предыдущее. И на 5-6 часу пропадает всякое желание расчищать их. Хорошо хоть города интересно исследовать. С NPC общаться, по магазинам шляться – все эти RPG'шные радости присутствуют. Только надоедает это. И диалоги через некоторое время начинают казаться недостаточно проработанными, и целостность и правдоподобность окружающего мира оставляют желать много лучшего, и вообще верните мне Neverwinter Nights! Нет, игра не плоха. Просто до уровня многих своих конкурентов не дотягивает.

Неплохой компенсацией за непроработанность многих аспектов игрового процесса служит графическое великолепие... некоторых локаций. Увы, в целом Lionheart шибко красивым не назовешь, но соборы, домики, корабли, статуи прорисованы просто потрясающе. Вид откровенно портят примитивные трехмерные модели персонажей и монстров. Огорчает почти полное отсутствие анимации бэкграундов. Флаги, например, развиваются, а вот деревья выглядят так, как будто их из фотопейзажа вырезали и наклеили. Подземелья безрадостны и однообразны. Дизайн в стиле Diablo.

Не очень весело получается. Хотя и не совсем уж мрачно. Вот уж действительно – крепкий середнячок. Мы получили определенно меньше, чем ждали, но кто ж виноват, что мы такие оптимисты? ■



Персонажи удручают не только своей угловатостью, но и жуткой анимацией. Никогда я не видел, чтобы люди ТАК ходили.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** strategy ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV
■ **РАЗРАБОТЧИК:** MadCat Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.gottsimulator.de/

HEAVEN & HELL

МЕКСИКАНСКИЙ ТУШКАН

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Если по телевизору показывают политика, который в состоянии легкого алкогольного опьянения кроет трехэтажным матом американскую администрацию, или если высокопоставленный чиновник оказывается замечен в компании двух очаровательных, хотя и небесплатных спутниц, то это, конечно же, не он, а человек, похожий на него. Если какая-то игра всеми фибрами души косит под Black & White и при этом называется Heaven & Hell, то ее делал не Питер Молине, а человек, совсем не похожий на него. Если вас вводит в заблуждение название и вы считаете, что перед вами шанхайский барс, то знайте: вас обманули. Вам дали гораздо лучший мех… Кто сказал «крашеную лисицу»? Хотя можно, наверное, и так выразиться.

ВЕСЕЛАЯ ЕРЕСЬ

Итак, в Heaven & Hell нам предлагают стать дедушкой с бородой, сидящим на облаке и дело не по делу швыряющим молнии в копошащихся внизу людей. Первый же сотворенный нами человек становится пророком, несущим слово наше сынам израилевым... в смысле, не израилевым, конечно, а просто чьим-то сынам (библейские мотивы в игре прослеживаются очень явственно, так что многие соответствующие ассоциации неизбежны). Новоявленный пророк, совершив тяжелейшее пятиминутное путешествие через всю карту, поднимается на гору, очень похожу на Синай, и получает каменные таблички, очень похожие на десять заповедей. Клянет нас на чем свет стоит за то, что те такие тяжелые, и отправляется обращать народ в истинную веру. Короче, в чем разработчикам не откажешь, так это в юморе. Тем, кто не поленится и прочитает 925 страниц Ветхого Завета, играть будет особенно интересно, потому что аллюзий на него в игре очень много.

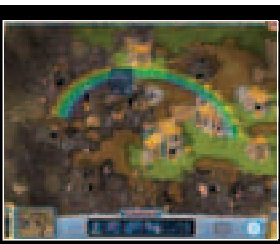
ЗА СВОБОДУ ВЕРОИСПОВЕДАНИЯ

Наша главная задача как вседержителя – заставить максимальное количество людей поверить в нас. Для этого в одну из разбросанных на карте деревень посылается пророк (пророки – единственные юниты, которыми можно непосредственно управлять). Он демонстрирует несколько божественных пиротехнических фокусов, и народ начинает постепенно склоняться на нашу сторону. Как только паства дозреет до нужной кондиции, можно начинать проповедь. Народ собирается вокруг бубнящего что-то себе под нос старика и начинает внимать. В нашу веру обратится только тот, кто дослушает проповедь до конца (такое впечатление, что последним пунк-

ДОБРО & ЗЛО

КАКАЯ РАЗНИЦА?

Как ни странно, как добрые, так и злые боги в Heaven & Hell могут применять силовые методы воздействия на людей. Пришли в деревню, где в нас не верят? Щас мы на них войска натравим! Нам нечего делать и хочется развлечься? Вон того человечка можно поджарить молнией. При этом если мы были хорошими, мы так хорошими и останемся. Основная разница между силами добра и зла лишь во внешнем виде деревень, где живут их последователи.



ВЕРДИКТ

ЕРЕСЬ



5.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Несколько свежих идей, обилие ярких красок, ненавязчивый юмор, забавные заставки между миссиями, множество овец.

МИНУСЫ

Однообразные миссии, невразумительные бои, дуболомный AI, проблемы с интерфейсом, примитивная графика.

Создатели игры явно пытались заимствовать идеи из Black & White, но результат по меньшей мере невразумителен.



Пророк и воины идут на дело. Иноверцам хана.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Black & White



ПРИМИТИВНЕЕ, ЧЕМ

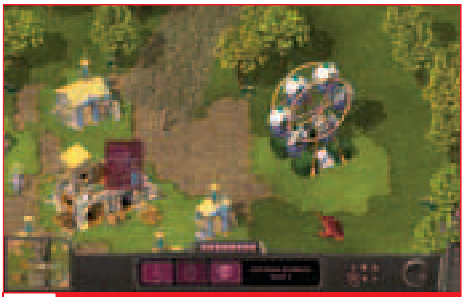
Populous: The Beginning



ЕСЛИ УЖ БРАТЬСЯ ДЕЛАТЬ КЛОН КУЛЬТОВОЙ ИГРЫ, ТО НАДО ЭТО ДЕЛАТЬ ХОТЯ БЫ КРАСИВО.



Вот эти каменные таблички пророку придется тащить вниз на своем горбу.



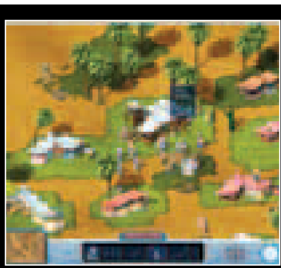
Вокруг «хороших» домов – зеленая травка. Вокруг «плохих» – выжженная пустыня.



Поселение завоевано. Жители в нас верят. Человечек с нимбом уже стал экстремистом. Осталась последняя деталь – убрать языческого идола. Небольшое землетрясение, и дело сделано.

БОЖЕСТВЕННЫЕ АПГРЕЙДЫ

ДЕРЕВНЯ ДОЛЖНА РАБОТАТЬ НА ВСЕДЕРЖИТЕЛЯ



Как только какой-нибудь человечек в нас поверил, его дом можно преобразовать для божественного использования. Дерево апгрейдов не поражает своей ветвистостью: всего два пути развития по три уровня в каждом. При этом для темных сил апгрейд днем стоит раза в полтора дороже, чем ночью. Для светлых наоборот. При этом в «дешевое» время суток у нас может просто не быть маны для строительства, а время в игре очень дорого.

том пророк обещает дать собравшимся денег, потому что заключительная часть его речи всегда действует безотказно).
После того как все жители населенного пункта поверили в нас, наступает пора активных действий. Домики жителей можно апгрейдить, чтобы они приносили ману или способствовали росту доверия населения к нам. Кроме того, фанатики-экстремисты атакуют всех пророков-иноверцев, тем самым охраняя территорию.

ДЖИХАД

Странности начинаются тогда, когда к нам приходят противники. Бои потрясающе скучны и однообразны. В одну из наших деревень приходит вражеский пророк и начинает обращать людей в свою веру. Мы атакуем его молниями, землетрясениями и так далее. Тот очень долго не умирает и продолжает свое дело. Тем временем наш военный пророк, набрав заблаговременно небольшой отряд воинов, начинает атаку на силы противника. Управлять его людьми мы не можем – только им самим. Толку от него почти никакого. Единственная польза в том, что он не позволяет вражеским солдатам нападать на нашего пророка, который должен в поте лица совершать чудеса, чтобы люди продолжали в нас верить.
Отбив атаку, мы выдвигаемся в следующее не обращенное в правильную веру поселение, и там история повторяется сначала. Суть игры, в общем-то, сводится к бесконечному завоеванию все новых и новых деревень. Из-за слишком малого количества возможностей, предоставленных нам, занятие это успевает осточертеть уже через две-три миссии.

НЕ ПО-БОЖЕСКИ

Поначалу Heaven & Hell впечатляет яркими красками и жизнерадостностью ландшафтов. Но очень скоро мы убеждаемся, что все пейзажи в игре на одно лицо, типов строений до обидного мало, модельки юнитов чересчур примитивны, а уж их анимация вообще никакая. Даже заклинания – и те не впечатляют. Хватает проблем и с интерфейсом. Даже просто ткнуть попасть курсором в юнит здесь оказывается не так просто, как можно подумать.
Чтобы общение с игрой оставило приятные впечатления, лучше ограничить его одной миссией. Все лучшее, что есть в Heaven & Hell, вы увидите: прикольные заставки, стеб и яркие краски. Если решите играть дальше, разочаруетесь и в том, и в другом, и в третьем. ■



Вражеский пророк пытается переманить верующих на темную сторону.



Дистрибьюция на территории России SMC Ltd

По вопросам оптовых продаж обращайтесь по телефону (095) 9536036
Пурпурный Легион, оптовый отдел. E-mail: plegion-opt@mtu-net.ru.

По вопросам розничной продажи в Москве и регионах обращайтесь
по телефону (095) 7953107 или посетите наш интернет-магазин www.ay-dvd.ru.
Более 500 наименований игр PlayStation 2, X-Box, GameCube, GameBoy Advance.
E-mail: magazin@ay-dvd.ru.

Доставка по Москве бесплатно.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** VIS Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

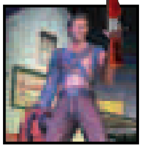
http://www.evildeadgame.com

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

ВОЗВРАЩЕНИЕ ШУМНОЙ ПАЛКИ

ВЕРДИКТ

ДЛЯ ФАНАТОВ



4.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

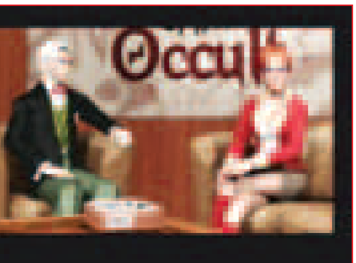
ПЛЮСЫ

Игра по мотивам легендарного трэш хоррора, озвучка Брюса Кэмпбелла, много крови и бензопила в придачу.

МИНУСЫ

Отсутствие игровой динамики, неприлично угловатая графика, плохой дизайн уровней, небогатый арсенал вооружения.

Любителям трилогии предлагаю пересмотреть фильм. Любителям экшнов – перепройти DMC. Если все плохо – дерзайте.



За мгновение до трагедии – сейчас они откроют путь Злу.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Двадцать два года прошло с тех самых пор, как мир впервые лицезрел кровожадных «Зловещих мертвецов». Культовый персонаж, тошнотворные монстры и море крови – что еще нужно прожорливой до ужасов публике. Да и название, согласитесь, подходящее выбрали. Все равно что «Кровавые вампиры» или «Сатана из ада». Фильм стал классикой, бензопила – символом, а Брюс Кэмпбелл – знаменитым. Но, видно, и в старости отдохнуть ему не удастся. Правда, в виду бренности своего тела играть он будет уже не лицом (хотя этим он и занимается в некоторых сериалах), а полигонами. Встречаем.

ЗЛОВЕЩАЯ ТАЙНА

Всем любителям «Зловещих мертвецов» скажу, что фильм с игрой объединяют всего три вещи: главный герой, озвучка Кэмпбелла и бюджет. Если первые два пункта не могут не радовать, то последний явно на пользу игре не пошел. По моим скромным подсчетам, бюджет игры составил ровно столько же денег, сколько во время ее разработки коллектив потратил на сигареты. Доказательства не требуются – достаточно мельком взглянуть на саму игру.

ПЛОДОРОДНЫЕ ЗЕМЛИ ЗАПАДА

Сюжетный расклад прозаичен: старый знакомый Эш, закончив смену в магазине, по обыкновению, зашел в бар пропустить свой заслуженный стаканчик. Этим временем некий деятель науки в прямой телетрансляции посчитал нужным со всеми поделиться новым открытием. Как результат, родной город Эша превратился в живое кладбище. Вооружившись стандартным набором из винтовки и бензопилы, ему, с вашей подачи, предстоит заново приучать мертвецов к земле.

ЗЛОВЕЩИЙ ДАНТЕ

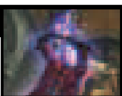
Здесь начинается экшн. Вернее его бледное подобие. Процесс загробного возмездия напоминает альфа версию Devil May Cry 2. Причем если у Данте все получалось изящно и грациозно, то Эш с бензопилой больше напоминает неотесанную чурку. При наличии шотгана от вас требуется удерживать две кнопки, при его отсутствии – одну, но периодически отпуская. Об артистизме действа говорить и вовсе не приходится. Минут через десять таких забав к противнику пропадает всякий интерес. Вот вам и все шоу. Хотя нет, есть еще так называемые квестовые элементы. Иначе говоря, «три П»: пойди, подбери, принеси. Вот теперь все.

ВОЛШЕБНЫЙ ДРОБОВИК

В арсенале, доступном герою, ничего примечательного вы не найдете. Разве что лопата и бензопила, одним фи-

ХУЖЕ, ЧЕМ

Devil May Cry



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Charlie's Angels



СТАРЕНЬКИЙ DEVIL MAY CRY ОПЕРЕЖАЕТ EVIL DEAD ПО ВСЕМ СТАТЬЯМ.

ЧЕРТОВЩИНА В КОРОБКЕ

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

Неожиданным сюрпризом для нас всех стало наличие в изящной упаковке с игрой, помимо непосредственно Evil Dead: A Fistful of Boomstick, еще и DVD со второй частью легендарной трэш-хоррор трилогии. Таким образом, даже абсолютно непросвещенный человек может постигнуть гениальность сего творения. В таком случае второсортный экшн превращается в приятное дополнение "по мотивам". Ведь фильм (да еще и с DVD-бонусами!) имеет гораздо большую художественную ценность, чем виновник данного обзора.



Иллюстрация известного выражения «семеро по лавкам»…



Старина Эш теперь может пользоваться магией, нужно лишь найти страницу из Некрономикон.



Глядя на этот скриншот вы можете ненароком подумать, что вас ждет динамичнейший и интереснейший экшн. Не стоит раскатывать губу: игра скучна и первый Devil May Cry рвет ее даже со связанными руками.

НЕОПРАВДАННЫЙ РАСЧЕТ

ЗАМАХНУЛАСЬ МУХА НА СЛОНА

В разделе Extra вы найдете забавный ролик непосредственно о создании игры. Парадокс заключается в расхождении обещаний и планов разработчиков и итогового результата. С каким старанием и тщательностью команда VIS Entertainment подходила к воплощению своего детища. С каким благоговением Брюс Кэмпбелл говорил о своей будущей полигональной инкарнации. Явный пример того, как возможности несопоставимы с замыслами.

лигранным движением которой можно снести сразу несколько голов. В остальном, все те же пистолеты, пулеметы и огнеметы. Оружие распределяется в две руки, поэтому имеют место быть комбо и серии ударов. Единственная отрада – это магия. Но и ее в игре не так много, а та, что есть, убога и в обращении неудобна. Для использования заклинаний необходимо достать и удерживать магическую книгу, при этом, сами понимаете, вы будете обездвижены. Посему, даже, несмотря на слабый AI, такую роскошь как магия пользовать в бою не получится. Больше всего она подходит для выполнения квестовых заданий. К примеру, чтобы открыть заклинивший замок, необходимо скастовать на себя «десятерную силу».

СТРАШНАЯ ГЕОМЕТРИЯ

Графическая сторона этой зловещей феерии поддается описанию лишь на уровне геометрических терминов. Квадраты сменяют треугольники, которые в свою очередь расплываются в линии. Поскольку действие происходит по большей части на улицах города, готовьтесь к длительным прогулкам по бесцветным равнобедренным улицам. Больше того, некоторые уровни были замечены в самокопировании. Как бы уровень новый, но как бы ты уже здесь был. Анимация персонажей и монстров – отдельная песня, грустная и слезливая. Все это связано с нежеланием VIS Entertainment изобретать что-то новое. Напомню, что движок, используемый в Evil Dead, уже эксплуатировался в прошлом творении разработчиков под названием State of Emergency. Тогда было необходимо поддерживать на экране большое количество разнонаправленных объектов. Получалось это пристойно. Что касается Evil Dead, то в самых массовых сценах не наберется и половины допустимых подвижных элементов. При этом картинка улучшена не была.

ЗЛАЯ НЕПОТРЕБНОСТЬ

Обидно, господа, что из такой идеи получилось вот такое вот зрелище. Даже неповторимый шарм кэмпбелловского голоса не смог придать игре ни малейшего намека на атмосферу легендарного кинородственника. Дело ли в бюджете или еще в чем, но от моей руки, этим мертвецам явно не погибнуть – уж слишком они зловещие. ■

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

ГРАФИЧЕСКАЯ СТОРОНА ЭТОЙ ЗЛОВЕЩЕЙ ФЕЕРИИ ПОДДАЕТСЯ ОПИСАНИЮ ЛИШЬ НА УРОВНЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ТЕРМИНОВ. КВАДРАТЫ СМЕНЯЮТ ТРЕУГОЛЬНИКИ, КОТОРЫЕ В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ РАСПЛЫВАЮТСЯ В ЛИНИИ.



Если враг хочет подобраться к вам со спины, вам ничего не стоит встретить его соответствующе. Эш запросто ведет огонь во всех направлениях.



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Softclub ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Level 5 ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.playstation.com



Процесс изобретения проходит гладко. Главное – сфотографировать компоненты.



Макс и Моника – главные герои. Трогательная сцена знакомства.



Внешне мир Dark Chronicle слегка напоминает Final Fantasy VII, только с меньшим количеством темных тонов и мрачных помещений.

ВЕРДИКТ

KINGDOM HEARTS? НЕТ, СПАСИБО.



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

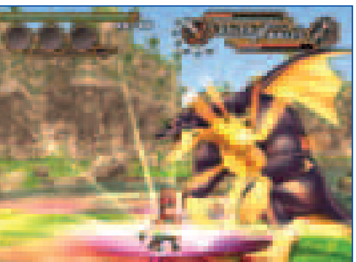
ПЛЮСЫ

Блестящий дизайн, интересные находки в игровом процессе и достойное его разнообразие.

МИНУСЫ

Случайно генерируемые подземелья придутся по-вкусу не каждому.

Одна из лучших ролевых игр последних лет, и почти наверняка лучшая в этом году.



Моника обладает магическими способностями!

DARK CHRONICLE

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СКАЗКУ!

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

Молодая студия Level 5 (не путать с Factor 5, создателями сериала Rogue Sqadron) всегда считалась, как минимум, талантливой и перспективной. Сумев доказать Sony свою способность быстро создать вполне качественную игру для еще не вышедшей тогда в свет PlayStation 2, она выпустила противоречивый, но симпатичнейший проект Dark Cloud, который стал одной из первых RPG для новой системы. Не всем тогда понравились случайно генерируемые (а оттого не блещущие дизайном) подземелья и странная строительная система а-ля SimCity. Игра прошла почти незамеченной в Японии и Европе, но зато в США пользовалась значительной популярностью и, даже, была позднее переиздана в серии Greatest Hits (американский аналог нашего европейского Platinum). Прошло три года.

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

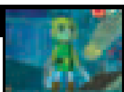
Level 5 подросла, окрепла, как следует поработала над графическими технологиями нового поколения и выпустила для Sony еще одну игру – Dark Chronicle, технически являющуюся продолжением Dark Cloud, но на деле не имеющую к предшественнице, практически, никакого отношения. Следуя неписанным законам сериалообразования в жанре JRPG, Level 5 отказалась от всех старых персонажей и сюжетной линии в пользу абсолютно свежего игрового мира. Из предыдущей разработки вернулись бои в реальном времени, популяризованные Kingdom Hearts, но на деле являющиеся копий сражений из Legend of Zelda и необычная система строительства, как говорится, усовершенствованная и дополненная. Однако ситуация на рынке сегодня совсем не та, что была в 2000 году, когда все ролевые игры для PlayStation 2 можно было пересчитать по пальцам одной руки. Будь Dark Chronicle плох, журналисты от проекта в миг камня на камне не оставили бы. Случилось, правда, нечто противоположное – высокие оценки, положительные обзоры, – ни одного дурного отзыва. А чуть позднее – как гром среди ясного неба – анонс Enix о том, что именно Level 5 поручается работа над новой игрой самой популярной серии RPG в Японии – Dragon Quest, причем в игре будут использоваться те же технические наработки, которые уже успели блеснуть в Dark

DARK CLOUD 2?

МАРКЕТИНГ EVERYWHERE

Создавая Dark Chronicle, Level 5 не планировала связывать название игры со своей первой, вероятно, не самой удачной попыткой произвести на свет action/RPG всех времен и народов. Однако, по настоянию Sony, словечко Dark все-таки нашло лазейку в название игры. На том и остановились. Однако американское подразделение Sony пошло еще дальше – ведь в Штатах Dark Cloud был весьма популярен. Так и получилось, что в Америке вышла игра под названием Dark Cloud 2. А весь остальной мир с удовольствием играет в Dark Chronicle



МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Legend of Zelda: The Wind Waker		Kingdom Hearts	

THE WIND WAKER – ПОЧТИ ИДЕАЛЬНАЯ ИГРА. А DARK CHRONICLE ДАЕТ БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ.

Chronicle. Из достаточно неприметной студии, практически ничем не выделявшейся на фоне своих многочисленных конкурентов, Level 5 превратилась в маститого разработчика. И во всем, смею вас уверить, виновата именно Dark Chronicle. Прямо-таки сказочная история, не находите?

КРЕАТИВ

Истерзанные однообразными RPG игроки всегда жаждут новшеств. Им надоели шаблонные истории, пошаговые битвы, скучные головоломки и монстры, регулярно возвращающиеся на экран в каждой новой игре, прямо как голливудские кинозвезды. Dark Chronicle – игра как раз для таких людей. Потому как новшеств, интересных поворотов и находок в ней предостаточно. Причем, порой, до такой степени, что впору и потеряться. Перво-наперво, из Dark Cloud вернулась система «ломающегося» оружия и приспособлений. По мере того, как вы применяете тот или иной предмет, он постепенно изнашивается и, в конце концов, непременно ломается. Фактически, эта система представляет собой MP для оружия. Чтобы починить меч или пистолет, достаточно лишь его «пролечить» особой маной. Правда, теперь истощившееся оружие не ломается окончательно, и вы в любой момент можете его реанимировать.

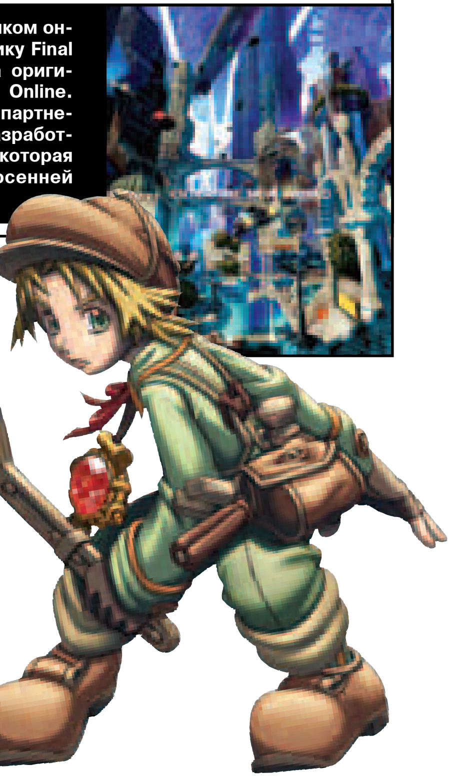
Еще одна интереснейшая находка – система изобретений. Время от времени вам придется заниматься созданием всевозможных технических приспособлений из подручных средств. Однако перед тем, как вы сможете собрать тот или иной прибор, вам придется сначала «изобрести» его. Как? Очень просто – достаточно лишь побегать с фотокамерой по окрестностям, сделать удачные фотоснимки необходимых компонентов, совместить их, и – вуаля! Таким образом, можно изобретать не только так называемые квестовые предметы, но и, например, новые виды оружия. Предусмотренных комбинаций – море. Фантазируй на здоровье.

Ничуть не менее гениальной находкой создателей Dark Chronicle является Стив. Стив? Кто такой Стив? Так зовут вашего механического помощника, роботизированный ходячий танк, способный на равных противостоять даже самым сильным противникам. Не совсем Metal Gear, конечно, но все равно весьма неплох. Стив записан в персонажи игры, хотя, по сути де-

DARK CLOUD 3 И ПРОЧИЕ

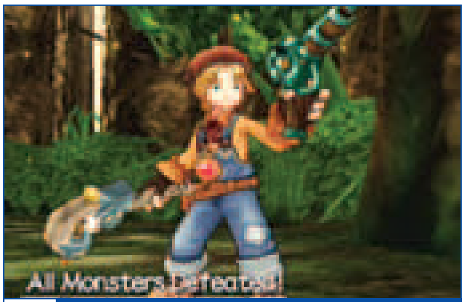
LEVEL 5 СОБИРАЕТ ЗАКАЗЫ

После выхода в свет Dark Chronicle у Level 5 в буквальном смысле нет отбоя от новых заказов на разработку игр. Для культового издательства Square Enix создается Dragon Quest VIII, который почти наверняка станет первой игрой для PS2 в Японии, с легкость преодолевшей отметку продаж в 3 миллиона копий. Microsoft выступила заказчиком онлайновой ролевой игры в пику Final Fantasy XI. Называется она оригинально – True Fantasy Live Online. Наконец, для своих старых партнеров из Sony, Level 5 ведет разработку новой игры серии Dark, которая будет представлена на осенней Tokyo Game Show.





http://www.playstation.com



После уничтожения всех монстров вы можете спокойно исследовать лабиринт.



Родной город Макса. Приключения начинаются здесь.



Не все сундуки одинаково полезны! Напротив, многие из них – это страшные монстры, просто притворяющиеся сундуками. Ты его открыл, а он тебя слопал!

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ MEGAMIX

Даже первый Dark Cloud в шутку считали настоящим средоточием массы элементов, заимствованных из других популярных игр. Ничего постыдного в этом нет, идейто на самом деле не так уж и много и большинство современных игр перелопачивают концепции, прописанные годы, а то и десятки лет тому назад. Новая игра Level 5, несмотря на массу оригинальных задумок, продолжила следовать в традиционном направлении. Legend of Zelda + Diablo + SimCity + Pokemon Snap + Incredible Machine + Final Fantasy, – вот примерный рецепт вкуснейшего напитка под названием Dark Chronicle. Плюс, всевозможные пряности и ароматизаторы.

ла, является еще одним расширяемым видом оружия. Главный герой игры, Макс, может запрыгивать в кабину Стива в любой момент битвы, когда ему потребуется помощь залитых свинцом боксерских перчаток. Разумеется, экспы этот самый Стив в результате боев не получает, но зато его можно под завязку укомплектовать самыми разнообразными усовершенствованиями.

МАСШТАБНАЯ ПОСТАНОВКА

Стилистически игра практически никогда не выходит за рамки продиктованной другим популярным action/RPG проектом Kingdom Hearts доктрины: «о серьезном подетски». При этом история рассказывается с таким чувством, толком и расстановкой, что поражаешься тому факту, что Dark Chronicle всего лишь второй самостоятельный проект этой команды разработчиков. Опыта здесь, представьте себе, не меньше, чем у Square. Присутствуют все знаковые элементы современного и претендующего на

ИЗ ДОСТАТОЧНО НЕПРИМЕТНОЙ СТУДИИ, ПРАКТИЧЕСКИ НИЧЕМ НЕ ВЫДЕЛЯВШЕЙСЯ НА ФОНЕ СВОИХ МНОГОЧИСЛЕННЫХ КОНКУРЕНТОВ, LEVEL 5 ПРЕВРАТИЛАСЬ В МАСТИТОГО РАЗРАБОТЧИКА.

широкий успех проекта – отвлеченный (и длительный!) пролог, превосходная вступительная песня, декорации, сравнимые по красоте и насыщенности с лучшими мультипликационными фильмами, превосходный дизайн. В графике Dark Chronicle впечатляет не количество высокополигональных моделей, не обилие эффектов, а, прежде всего, чрезвычайно грамотное построение локаций, умелое использование цвета, безупречный стиль. Не подумайте ничего плохого – с технической стороны здесь тоже все в порядке. К месту и весьма умело используется прочно и надолго вошедший в моду cel-shading. Причем в первоначальном знакомом нам виде эта технология применена только к персонажам и монстрам. Все объекты в игре созданы с применением так называемого «тонального обсчета», при котором они, не обрисовываясь по контурам линиями, приобретают акварельно-пастельный вид. Эта методика пришлась здесь явно к месту.

СЛУЧАЙНЫЙ ДИЗАЙН

Большая часть вашего времени в Dark Chronicle проводится в бескрайних лабиринтах многоэтажных подземелий, выстроенных по образу и подобию Diablo. Оттуда же взят принцип случайного построения лабиринтов. Таким образом, даже погибнув и перезагрузившись, чтобы пройти трудное место вновь, вы окажетесь в абсолютно новом подземелье. В реальности, правда, карты меняются не столь уж и значительно – просто комнаты, переходы и залы каждый раз перетасовываются, не меняя ничего принципиально. В любом случае, вас ждет почти тот же набор монстров, предметов и персонажей. Даже небольшое подземелье состоит из семивосьми уровней, достаточно однообразных по сути. Чтобы вам не стало скучно, авторы предусмотрели отвлечение – почти после каждого уровня нас отсылают к тем или иным сюжетным перипетиям, вплоть до воспоминаний главного героя о собственном детстве. Не заблудиться в достаточно сложных лабиринтах помогает удобная карта с переключаемым масштабом. Она вам пригодится куда больше, чем в той же Legend of Zelda, где каждый уголок легко запоминается. Здесь, благодаря случайному дизайну, все стены, увы, одинаковы. Лишь в этой области Dark Chronicle капельку разочаровывает – с потрясающим дизайном ландшафтов и локаций иметь такие невдохновляющие подземелья – стыд и позор. С другой стороны, мы же туда спускаемся не стены разглядывать. А во всем, что касается боевой системы Dark Chronicle просто великолепен. И порекомендовать эту игру можно практически всем владельцам PlayStation 2. А поклонники Final Fantasy и Kingdom Hearts вообще уже должны занимать очередь в магазине. ■



Отказавшись от CG-видео в своих играх, Level 5 серьезным образом поработали над внутриигровыми заставками. Они великолепны.


Warrior Kings™
Battles
Лорды Войны: БИТВА
Не имеющий аналогов геймплей. Трехмерный ландшафт и множество карт
Вы можете действовать от имени церкви Империи или от имени Языческих богов
Применяйте тактические военные приемы из реального мира с теми войсками, что вам может предложить игра: пехоту, ракетные пусковые установки, катапульты, шпионов, боевых слонов, хитрых жрецов, природные силы и многое другое
Вы можете сражаться одновременно и с человеком за другим компьютером, и с самим компьютером
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 733 МГц;
128 Мб RAM; 800 Мб свободного места на диске;
Видео 16 Мб, DirectX® 8,1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® 1,4 ГГц; 256 Мб RAM; Видео 32 Мб, DirectX® 9.
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией „Медиа-Сервис-2000„. Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр „Интенс„. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании „Медиа-Сервис-2000„.
© 2003 Empire Interactive. All rights reserved.
developed by

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Burut CT ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 433 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.russobit-m.ru/rus/games/heath2



Нашему герою повезло лицезреть северное сияние – штука довольно редкая.



Вода как элемент дизайна далеко не всегда производит должный эффект.



Представленный вашему вниманию чан для камлания на самом деле – не более чем проходной элемент интерьера, пользы от которого с гулькин нос. К сожалению, такие дизайнерские изыски отнюдь не редкость.

ВЕРДИКТ

БЛЕСТИТ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Огромное количество квестов, развитая ролевая система, весьма тонкий юмор.

МИНУСЫ

Устаревшая, по мнению некоторых, графика, банальный сюжет, некоторая переусложненность и мелкие недоработки.

Только для истинных ценителей жанра. Недоигроков и любителей тупого мяса просим не беспокоиться.



Магия довольно красива, только бесполезна.

ЗЛАТОГОРЬЕ 2

КИНО НЕ ДЛЯ ВСЕХ

ИЛЬЯ «ORANGE» ВИКТОРОВ
orange@gameland.ru

Игра, которую не ждали, но которая всем неожиданно показала. Первая часть была, пожалуй, досадным недоразумением, нежели самостоятельным продуктом. Соответственно, и от продолжения никто ничего хорошего не ожидал. Общественность возлагала надежды исключительно на, пардон, Lionheart, в результате оказавшийся совершенно нежизнеспособным, практически доказав тем самым бесперспективность дальнейшего производства двухмерных RPG. Однако, господа, оказалось не все так плохо на ролевом фронте! Воронежские креативщики без всякой лишней помпы родили на свет «Златогорье 2» — продукт не идеальный, не мегахитовый, но вполне самодостаточный и качественный.

С момента завершения первой части прошло четыреста лет, при этом триста лет назад беды в лице некоего Драх-Шу обрушились на страну Златогорье, а, прошу заметить, четыреста лет назад силы зла под его предводительством были повержены. Занимательный математический парадокс, однако. Основная сюжетная линия, как водится, высосана из чьего-то пальца и ни малейшего желания ей следовать не возникает, зато возникает знакомое каждому ролевику желание наворовать побольше денег, обвешаться дорогостоящими магическими шмотками и показать всему живому и неживому место зимовки членистоногих. А вот этого как раз и не получится.

Игровой мир населен меркантильными подонками, хамящими вам по поводу и без повода, оставляющими героя без заслуженной награды и дающими, в большинстве своем, бессмысленные задания. Вымогательство практикуется в промышленных масштабах – каждый самый занюханный NPC считает своим долгом содрать с вас несколько сотен монет за свои бесценные советы, а наградой за выполнения многочисленных квестов чаще всего служит экспа и ничего кроме нее. Хорошо, что есть, куда последнюю вкладывать...

Ролевая система откровенно напоминает хрестоматийную фаллаутовскую S.P.E.C.I.A.L. в несколько упрощенном, за счет отсутствия перков и лишних скиллов, варианте. Боевая система и вовсе идентична таковой в том же Fallout. Изрядно напрягает слишком завышенная сложность – монстров много, здоровья у них еще больше, а ваша броня – штука чисто номинальная, особенно в начале. Проходить игру имеет смысл только воином, ибо местная магия – штука корявая и слабая, к тому же неоправданно дорогостоящая. Воровские же умения могут иногда пригодиться, но до максимума их прокачивать совсем не обязательно.

В качестве приятных дополнений имеется конструктор предметов. При развитом соответствующем скилле

ХУЖЕ, ЧЕМ

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Lionheart: Legacy of the Crusader



BURUT ВЫСТУПИЛ НА УРОВНЕ BLACK ISLE.

«ЗЛАТОГОРЬЕ 2» – СОЦИАЛЬНАЯ RPG

ВСЕ ПОЗНАЕТСЯ В СРАВНЕНИИ

Социальная система намного более развита, нежели в большинстве известных игр. Влияние действий игрока на окружающий мир ощущается довольно сильно, хотя, конечно, до признанных авторитетов в этой области – Fallout и Arcanum не дотягивает. Но будьте уверены, что убийство мирных жителей, работа на бандитов и, что характерно, пользование услугами дам легкого поведения ведут к понижению вашей репутации в мире «Златогорья».

ЛИНЕЙНАЯ НЕЛИНЕЙНОСТЬ

ОБЕЩАНИЯ ВЫПОЛНЯТЬ НЕ МОДНО

Пресловутая раскрученная «нелинейность» на самом деле оказалась фикцией. Конечно, мелкие квесты можно выполнять в произвольном порядке, а некоторые задания можно даже решить двумя способами... Но раньше времени пролезть туда, куда не надо вам не дадут либо не выполненные сюжетные квесты, либо слишком мощные для вас монстры.

можно сооружать из различных ингредиентов магическое оружие и зелья. Учитывая напряженную финансовую ситуацию, это умение не может не пригодится.

Отдельно стоит отметить специфический местный юмор. Махровые ролевики уже успели поругать разработчиков за вопиющую несерьезность текстов. Фразы типа «Я – кузнец, могу ковать, могу не ковать, а могу кувалду спрятать так, что хрен найдешь» и персонажи с именами Борис Ефимович и Господин Кучка плюс бесконечный стеб над игроком и над сюжетом, конечно, до опостылевших «эпических саг» не дотягивают, но игра не настолько хороша, чтобы позволить себе быть скучной. Показушная серьезность лишила бы «Златогорье 2» всей прелести.

Что касается графики, то здесь все просто великолепно. Конечно, нынешнее, развращенное модными продуктами железных мегакорпораций, поколение пускает слюну только при виде шейдерной воды и монстров с миллионами полигонов, однако никак не может понять всей прелести ничем не замутненного 2D. Во втором «Златогорье» мы наблюдаем истинный триумф двухмерной графики. Отличные рендереные задники, где надо анимированные и весьма разнообразные (смачный плевок в сторону мертвых и убогих пейзажей сами знаете чего), симпатичные, правда, мелковатые и незатейливо анимированные фигурки персонажей и, наконец, просто красивые эффекты заклинаний.

Суммируя все вышесказанное можно со всей ответственностью заявить, что игра удалась. Достойных отечественных ролевых игр до сих пор не было («Аллоды» прошу считать более стратегией, нежели RPG) и «Златогорье 2» можно считать первым шагом нашей игровой индустрии в практически не освоенной доселе области. ■





Драки в баре порой заканчиваются применением ледяной магии: хорошо остужает горячие головы!

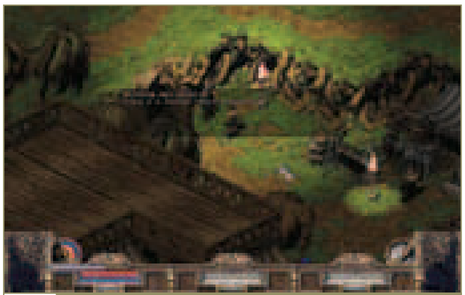


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: 4AM Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК: Tronwell Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D ускоритель (16 Мбайт)

http:// www.4amgames.com/



Чтобы купить что-нибудь ненужное, надо сначала продать что-нибудь ненужное.



Перед входом в подземелье охранник попросил меня сдать оружие. Интересно, зачем?



Если вы думаете, что ящик, стоящий рядом со статуей набит сокровищами, то вы ошибаетесь. И кому пришло в голову ставить на улице пустой сундук? Могли бы чего-нибудь в него положить.

THE FATE

УДАР НИЖЕ ПОЯСА

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Не знаю, способны ли разработчики The Fate испытывать чувство стыда, но им должно быть очень стыдно за свое творение. Ведь создать настолько неиграбельный проект надо еще постараться. Проходить The Fate мучительно тяжело и отчаянно неинтересно. Внутренний голос настойчиво твердит что-то про Diablo и Baldur's Gate, а указатель мыши неумолимо тянется к кнопке quit, и заставить его изменить направление практически невозможно.

Глядя на статичные картинки, может показаться, что эта игра не так уж и плоха. Но, поверьте, в данном случае скриншоты не дают никакого представления о том, что же на самом деле происходит на экране.

БОЧКА ДЕГТЯ БЕЗ ЛОЖКИ МЕДА

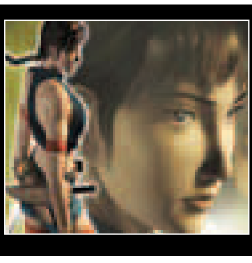
Первое, что надо запастись человеку, который решится отправиться в путешествие по миру The Fate – очки. Хотя, скорее всего, даже они не смогут спасти вас от пытки, приготовленной разработчиками. У вас хорошее зрение? Тогда попробуйте прочитать сообщения при разговоре с NPC. Поверьте, после нескольких безуспешных попыток разглядеть практически нечитаемый шрифт, играть становится очень сложно. Следующим номером ужасного представления под названием The Fate является постоянное зависание игры при смене локаций. Попытка зайти в подземелье или попасть в дом приводит к полному зависанию картинки. Причем происходит это совершенно спонтанно, и предугадать заранее впадет ли игра в спячку или продолжит измываться над игроком, совершенно невозможно. Пройти The Fate можно только при условии очень частого сохранения. В игре присутствует солидный арсенал мечей, щитов и брони. Но не обольщайтесь внушительным количеством образцов боевого снаряжения. Несмотря на различный внешний вид, все оружие имеет практически одинаковую убойную силу, и поэтому использование в бою тяжелого меча ничем не отличается от схватки с применением небольшого клинка. Графически The Fate больше всего напоминает Diablo II. Но, несмотря на неплохую работу художников, графика не радует глаз разнообразием и красотой картинки. Серые однообразные пейзажи, отвратительные погодные эффекты и небольшое количество локаций. При этом игра очень короткая, и пройти ее можно за пять-шесть часов.

Вот только прохождение The Fate не доставляет никакого удовольствия. Установите на свой компьютер Diablo II, а эту игру уберите подальше в пыльный угол и никогда о ней не вспоминайте. ■

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ИНТЕРЕСНО

Одной из основных составляющих RPG является увлекательная история. Немногочисленные заставки в The Fate никак не проливают свет на события игры, и поэтому если вы захотите ознакомиться с историей персонажей, обратитесь ко второму диску. На нем разработчики поместили игровое руководство, в котором можно прочитать небольшую сказку о том, что происходило в жизни главных героев игры до основных событий, описываемых в The Fate.



ВЕРДИКТ

КАКАЯ БОЛЬ



4.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Хорошая работа художников, неплохие магические спецэффекты.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, нечитаемый шрифт в диалогах, частые зависания при загрузке локаций.

Играть в The Fate могут люди, которые никогда не видели Diablo, но тогда они рискуют навсегда возненавидеть жанр.



Иногда магия может быть посильнее любого оружия.

ХУЖЕ, ЧЕМ: Diablo II



НЕ ИНТЕРЕСНЕЙ, ЧЕМ: Valhalla Chronicles



СУЩЕСТВУЕТ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО ХОРОШИХ RPG, НО ЭТОЙ ИГРЕ ДО НИХ ОЧЕНЬ ДАЛЕКО.



JAK II
RENEGADE
СПРАВЕДЛИВОСТЬ. СВОБОДА. ОТМЩЕНИЕ. ВЕРНАЯ ВИНТОВКА. РЫЖИЙ ХВОСТ.
РЕВОЛЮЦИЯ НАЧИНАЕТСЯ В ОКТЯБРЕ.
PlayStation.2
NAUGHTY DOG
www.playstation.ru
www.jak2.com
Официальный дистрибьютор Sony Computer Entertainment в России - компания «Софт Клаб»
Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11А, офис 211, тел. (095) 232-6952, e-mail: sales@softclub.ru
PlayStation.2

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Strategy First ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.nexagondeathmatch.com/

NEXAGON: DEATHMATCH

КАНДИДАТ В ПОДМАСТЕРЬЯ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Многообещания Nexagon: Deathmatch смотрятся донельзя завлекательно: тут и «постройка базы», и «ролевые элементы» с «развитием любимых бойцов», и «тактические боевые действия», и «полностью разрушаемый мир». Из этих же кирпичиков братья Голлоп в свое время собрали X-Com, а сейчас Strategy First на том же фундаменте возводит виртуальное псевдотелешоу.

Со стороны идея смотрится вполне конкурентоспособно: будущее, разъяренные мутанты против хладнокровных киборгов под аккомпанемент беснующейся толпы и возведенной в абсолют поп-культуры. Метко засадили вражескому роботу в единственный красный глаз – громогласное «вау!» и подъем рейтинга. Промахнулись – не беда, развороченная ракетой стена смотрится тоже не худшим образом. А вот глухая оборона или желание уйти от боя приводят к снижению зрительского интереса, переключенному каналу, недополученным условным единицам и выговорам со стороны спонсоров. Реализовать эту концепцию с должным пафосом и сохранением духа соревнования – и готово, стопроцентный хит на блюдечке.

НА ДЕЛЕ

Встречаем Nexagon по одежке: загрузка одного главного меню длится больше пяти (!) минут, и это на компьютере, по всем параметрам в два с лишним раза превосходящем указанную в минимальных системных требованиях конфигурацию. Не фатально, конечно, если бы было что загружать. Графика напоминает Dungeon Keeper 2 – те же однообразные параллелепипеды, покрытые размытыми текстурами, и прогуливающиеся меж них малополигональные модели. Но сейчас на дворе уже не 1999 год, и то, что тогда было невероятными красотами, сейчас выглядит просто смешно.

Сама игра заключается в противостоянии двух команд «гладиаторов». Кто наберет больше очков – того и тапки. Плюшки дают за убийства с отягчающими и нанесения тяжких телесных или захват и удержание ключевых точек на карте. Есть и «нокаут» – разрушение ценного шарика, символизирующего сердце базы врага. Юнитов – всего по четыре вида на каждую из четырех рас. Возможностей мало, а играть в одно и то же на унылом движке быстро надоедает. Способствует утере интереса и безмозглый AI, только и умеющий, что собирать юнитов в охапку и направлять их на базу противника. Ваши же подопечные обучены толпиться в узких коридорах и стрелять в спину товарищам. И последний, показательный, факт: онлайновую службу для Nexagon до сих пор не открыли. И, надо думать, не откроют никогда. ■

ВЕРДИКТ

МРАЧНО



5.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Все достоинства игры лежат в ее концепции. Идея достойна много большего.

МИНУСЫ

Слабая графика, посредственный искусственный интеллект, унылый геймплей, невероятно долгие загрузки.

В игре достаточно оригинальных мыслей – но все они меркнут в свете рекордно неудачной реализации.



Попадаются просто сногсшибательные ракурсы.

ХУЖЕ, ЧЕМ

The Gladiators: Galactic Space Circus



НЕ ПОХОЖЕ НА

X-Com

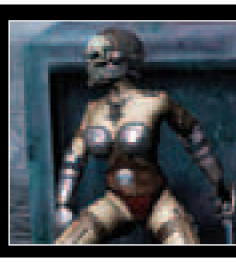


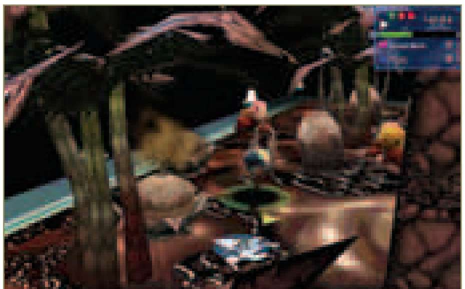
ПЕРЕСМОТРИТЕ «БЕГУЩЕГО ЧЕЛОВЕКА» – БОЛЬШЕ ПОЛЬЗЫ БУДЕТ.

ХРОНОЛОГИЯ

НЕ ПОСПЕШИШЬ – ЛЮДЕЙ НАСМЕШИШЬ

.Давным-давно, в далекой-далекой галактике датой релиза Nexagon: Deathmatch значилось начало 2002 года. Потом, в галактике поближе, начало 2003. Касательно полуторалетней задержки девелоперы заявляют, что «цикл разработки не изменился, изменилось ваше восприятие времени» и что «мы добавили несколько новых юнитов, но нам показалось, что они будут к месту в глобальной космической стратегии и мы отдали их в ORB». Показательно.





С любовью оборудованную базу чужих легко спутать с зарослями зенофунгуса.



Добравшийся до вражеской базы «танк» раскидывает гуманоидов, что твоя Годзилла.



Киборг Протон тяжелой поступью идет на штурм нашей базы. Через секунду защитники откроют огонь на поражение, а Протон упрется носом в стену и перестанет подавать признаки жизни.


• уникальный геймплей, максимально сконцентрированный на зубодробильном экшене • 5 уникальных героев для выбора • 16 уровней в 4 мирах • 20 видов оружия • уникальные артифакты, такие как guardian bot (охранный бот) и time jumper (прыжок во времени) • 20 видов противников из трёх миров — демоны, техно-монстры и симбиоты • высокая replayability • до 8 человек в multiplayer игре по сети и Интернет • большое количество разнообразных сетевых режимов игры • сильный интеллект противников (навыки групповой атаки и пр.) • высокотехнологичный движок The Firestarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов
"Монстры появляются везде — спереди, сзади, по бокам, сверху и снизу... приходится вертеться бешеным волчком, совершать отчаянные рейды за аптечками и со скоростью голодного тигра жрать боеприпасы."
"Игромания" №10 2002
В центре внимания
defender
ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ
ВНИМАНИЕ !!!
Лучшие устройства для геймеров
Оптическая мышь Defender Ergo Office 2220, PS/2, 5 кнопок + 1 колесо-кнопка
специальная игровая клавиатура Defender Gaming
Новейшая разработка!
Рекомендовано Руссобит-М
РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ defender
подробности - на упаковках игры.
ВИРТУАЛЬНАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ
МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ
ДОРОГОЙ В АД
FIRESTARTER
© 2003 «GSC Gamme World». All rights reserved. © 2003 "Руссобит Паблишинг" Все права защищены. Издатель «Руссобит Паблишинг».
Изготовлено в России г. Сергиев Посад , Московское шоссе, д.21 Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90; e-mail: office@russobit-m.ru, Адрес в интернете: www.russobit-m.ru
GAME WORLD
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
ИГРОМАНИЯ
3DNEWS
Daily Digital Digest

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.battlefield1942.com/



Что может быть лучше управления новой техникой? Конечно, только ее уничтожение.



Самое секретное оружие второй мировой – плот с пулеметом на носу.



Йохим Мюллер (is no more) и Хармут Шмидт (100%) против американского сверхтяжелого танка T95. Боты никак не поймут, что у пехоты против этого монстра нет ни единого шанса.

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

ВОЕННЫЕ ТАЙНЫ

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН
zontique@gameland.ru

Своей популярностью Battlefield 1942 во многом обязана моде на все, что имеет какое-нибудь отношение ко второй мировой. Решение разработчиков из Digital Illusions посвятить целый add-on технике, толком не принявшей никакого участия в упомянутой войне, кажется на этом фоне весьма спорным.

Самым неоднозначным гаджетом стал, безусловно, джетпак, вызывающий стойкие ассоциации не с реальным миром, а только с Duke Nukem 3D. К счастью, авторы поняли, что выдавать его каждому игроку не стоит – иначе получится цирк как в ролике про Tribes 3 – и приравняли «реактивные ранцы» к военной технике. Они не даются при перерождении, а лежат на некоторых картах в определенных местах.

ВОЛЬНИЦА

Новые уровни основаны (впрочем, очень вольно) на реальных событиях конца войны. Союзникам нужно идти в атаку, а немцам – пытаться удержать нападающих. В нелегком деле наступления помогает новый транспортный самолет C-47, способный перевозить до шести солдат одновременно. С него очень удобно высаживать десант за линией фронта, в тылу противника. К удовольствию немцев, C-47 очень неповоротлив, а потому уязвим как для истребителей, так и для зенитных орудий вроде нового Flakpanzer, зенитки на ходовой части от T-38.

Для борьбы с авиацией противника фашистам дали и не участвовавшую в войне управляемую ракету Wasserfall. Игрок забегает в бункер, жмет клавишу «use» и видит мир глазами боеголовки. Пуск – и ракета взмывает в небо намного быстрее любого самолета. Через некоторое время, вне зависимости от успеха прошлого запуска, процесс можно повторить.

Среди не столь новаторских дополнений в игре появились джипы-амфибии, мотоциклы с пулеметом для сидящего в коляске стрелка, сверхбыстрые легкие истребители, тяжелые танки и самолеты типа «летающее крыло». Из новых видов оружия отметить хочется только зверский метательный нож да убийственно эффективный на коротких дистанциях дробовик.

Появился и новый режим игры, objective mode. В нем команда может победить не только «по очкам», но и выполнив какую-нибудь боевую задачу, обычно сводящуюся к уничтожению ценного объекта в тылу противника. Меняет ли это стиль игры? Нет, конечно. Add-on добавляет в игру много интересных видов техники и оружия, но ни капли не влияет на настроение Battlefield 1942. Она была и остается самой популярной сетевой игрой на тему второй мировой войны. ■

ОЧ. УМЕЛЫЕ РУЧКИ

ЭНТУЗИАЗМ НАРОДНЫХ УМЕЛЬЦЕВ НЕ ЗНАЕТ ГРАНИЦ



Количество созданных и находящихся в разработке модов к Battlefield 1942 поражает воображение. Помимо вездесущего Desert Combat, посвященного понятно какой тематике, объявлены (вслушайтесь в эти говорящие названия!) Battlefield: Pirates, ActionBattlefield, Star Trek: Balance of Power, Battlefield: 2029, Battlefield: Interstate 1982 (да-да, тот самый!), Cold War Rivals, CounterTerrorism, Wasteland 2042 и даже Space Combat.

ВЕРДИКТ

ЗАЖИГАЕТ



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Шестнадцать новых образцов военной техники, восемь карт, шесть видов оружия и один режим игры.

– МИНУСЫ

Боты в одиночной игре так и не поумнели, а нововведения не совсем уместны в тематике второй мировой.

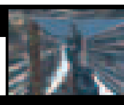
Battlefield 1942 никогда не славилась особенной реалистичностью, а угарного веселья в ней стало еще больше.



Вид «верхом на ракете». Кажется, я попал.

НА УРОВНЕ

Medal of Honor: Spearhead



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Battlefield 1942: The Road to Rome



НЕПЛОХОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ИГРЕ.

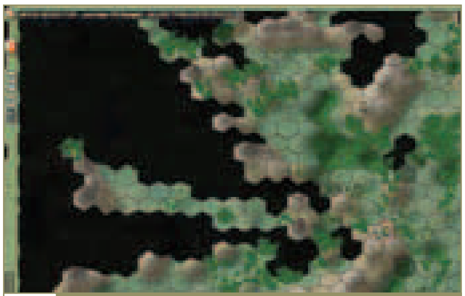

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ ТАКТИЧЕСКИХ СТРАТЕГИЙ ОТ КОМПАНИИ PYRO STUDIOS
ПЕРВЫЕ ДВЕ БЫЛИ ПРОДАНЫ ТИРАЖОМ БОЛЕЕ 3 000 000 ЭКЗЕМПЛЯРОВ!
COMMANDOS 3
ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – БЕРЛИН!
Томас Ганкок, «Подрывник»
САПЕР
Рене Дюшан, «Француз»
ШПИОН
Джеймс Блэквуд, «Ласт»
МОРПЕХ
Джек «Батчер» О'Хара
ДЕСАНТНИК
Поль Толедо, «Волк»
ВОР
Сэр Френсис Т. Вулридж, «Герцог»
СНАЙПЕР
3 основные кампании: Сталинград, Нормандия и Берлин
новая обучающая система
дополнительные действия: засады, штурмы, точечные бомбовые удары и др.
современные возможности AI, более детализированный масштаб карт
ВПЕРВЫЕ мультиплеерный режим: сетевой deathmatch и LAN для 12 игроков
eidos
PYRO studios
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© 2003 Eidos Interactive Ltd. Все права защищены.
© 2003 Pyro Studios SL. Все права защищены.
Права на издание и распространение на территории России принадлежат ЗАО “Новый Диск”, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru
3CD

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Matrix Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Vicious Bite ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

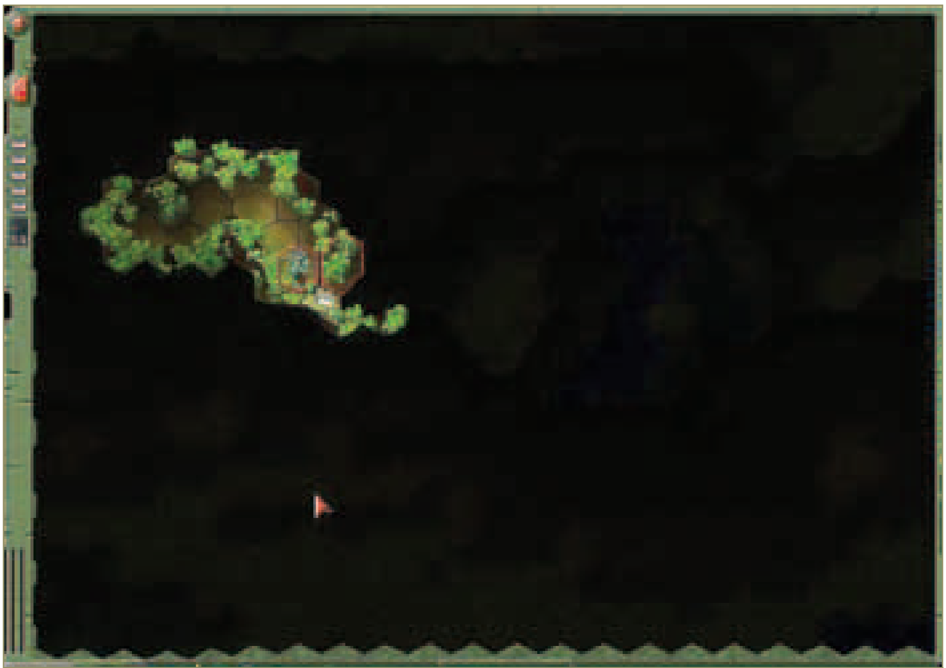
http://www.matrixgames.com



Вот это можно назвать настоящим тюнингом, тут главное – не переусердствовать.



Интересно, смогут ли эти ребята обнаружить меня раньше, чем я катапультируюсь.



Определить, что перед тобой боевой робот очень сложно. Ориентироваться на черной карте среди чахлых деревьев помогают только звуки взрывов и раскаты тяжелой поступи железного титана.

TITANS OF STEEL: WARRING SUNS

ТИТАНЫ В МИНИАТЮРЕ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

У каждой категории игр есть свои поклонники. Это совершенно естественно и ни у кого не вызывает сомнений. Сомнения вызывает другое: стоит ли делать из вполне привычных проектов, давно имеющих свой круг ценителей, нечто такое, что, как говорится, «ни в какие ворота не лезет». Matrix Games знакома всем любителям гексагональных пошаговых стратегий своими неплохими воргеймами. Непонятно, что могло заставить компанию сменить амплуа, но вместо очередной части Steel Panthers на свет появились Titans of Steel, где вместо танков, пушек и солдат нам предлагается командовать боевыми роботами.

ТОНКАЯ НАСТРОЙКА

Первое, что бросается в глаза, при знакомстве с творением Vicious Bite – весьма скромное главное меню игры. Основной экран представлен тремя разделами: штаб-квартира, фабрика и меню боя. Первый раздел отвечает за выбор и создание пилотов, а также состав боевой группы и изменение роботов. Пилоты могут быть выбраны из четырех рас: люди, андроиды, репликанты и киборги. Сложно сказать, чем они отличаются между собой кроме названия, так как выбор какого-то определенного типа не имеет абсолютно никакого значения. Другое дело – фабрика. Это настоящий рай для любителей модернизации и совершенствования роботов, которых хлебом не корми – только дай навешать на своего механического друга различной брони, оружия и прочих прибамбасов. Благо выбор железных титанов позволяет делать это без особого труда. Только вот разобраться со всем этим хозяйством очень не просто, поэтому для особо пытливых умов авторы выложили на диске с игрой внушительное руководство, во всех подробностях объясняющее все нюансы обращения с техникой, естественно, с иллюстрациями.

ТРУБА ЗОВЕТ

Боевая составляющая игры выполнена на редкость халтурно. Нет, конечно понятно, что такие игры не требуют внушительной графики и красивых спецэффектов, но зачем тогда рекомендовать во время инсталляции установки Direct X9? Или это необходимо для трех-четырех кадров анимации малюсеньких роботов, которых и видно-то с большим трудом? Выбор карт не блещет разнообразием, сплошные горы, леса и реки. Управление происходит с помощью набора различных опций в нижней части экрана, а для особо непонятливых присутствует режим обучения.

Вот такая получилась игра. Что ей хотели сказать разработчики я, например, понять не могу. Может, вы поймете. ■

ВЕРДИКТ

НЕ СМЕШНО



4.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Оригинальный геймплей, роботы в главной роли.

МИНУСЫ
Абсолютно устаревшая графика, небольшое разрешение, сложность игровых настроек.

Если закрыть глаза и представить себе Mechwarrior, то вполне можно поиграть, но не более десяти-пятнадцати минут.



Выбор опций не большой, но зато не промахнешься.

НЕУДАЧНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

А ВЕДЬ БУКВАЛЬНО ВЧЕРА...

Titans of Steel можно назвать неудачным экспериментa на поле роботизированных воргеймов. Ведь совсем недавно Matrix Games выпустила другую стратегию на тему больших шагающих машин. А именно памятный Massive Assault. Там была динамическая кампания, более двадцати отдельных сценариев, несколько обучающих миссий и шесть карт для многопользовательской игры. И особенных поводов для разочарования не было.



ХУЖЕ, ЧЕМ
Massive Assault



СКУЧНЕЕ, ЧЕМ
Steel Panthers



СКРЕЩИВАТЬ РАЗНЫЕ ЖАНРЫ ЗАДАЧА НЕ ПРОСТАЯ, ТУТ НУЖЕН ОСОБЫЙ ТАЛАНТ.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



ФИРМА «1С»
MELNITSA
СТВ
K-D LAB

© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 СТУДИЯ АНИМАЦИОННОГО КИНО «МЕЛЬНИЦА». © 2003 К-Д ЛАБ. © 2003 ЗАО «1С».
Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** PC ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** ValuSoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Gabriel Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D ускоритель (16 Мбайт)

http://www.valusoftsupport.com



Скажите, вас не удивляет, что грузовик выглядит значительно меньше экскаватора?



Именно так выглядит рабочее место тракториста изнутри: скромно и со вкусом.



Красные полоски показывают, как точно вы должны выполнить то или иное задание. От этого зависит не только количество полученных за работу денег, но и – что очень важно – ваш авторитет.

CONSTRUCTION-DESTRUCTION

ПОЛТОРА ЗЕМЛЕКОПА

ВЕРДИКТ

КАК-ТО НЕ ОЧЕНЬ



4.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Простота игры поражает, если управлять экскаватором в жизни также легко, как и в игре, то с этим справится даже ребенок.

МИНУСЫ

Средняя графика, неудобное управление, надоедает не просто быстро, а очень быстро.

Игру рекомендуется использовать на стройплощадках в качестве тренажера для рабочих.

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Создатели компьютерных игр давно поняли, что создание различных типов симуляторов очень перспективное занятие. Зачем придумывать страшных монстров, борющихся с ними супергероев и прочий бред воспаленного сознания, не имеющий ничего общего с окружающей реальностью, когда можно предложить игроку побывать в кресле пилота пассажирского самолета или скоростного поезда? Да мало ли чего вообще можно придумать. Главное – правильно и грамотно все реализовать, и тогда человек, сидя за компьютером, сможет сказать: «Да, я только что был за штурвалом настоящего Боинга».

Но дело в том, что игроку, обычно быстро надоедает подобное занятие, поэтому любой симулятор (за небольшим, конечно, исключением) не занимает у него и половины того времени, которое он может потратить на истребление инопланетных паразитов и прочей нечисти в других игровых проектах.

Я Б В СТРОИТЕЛИ ПОШЕЛ

Но компания Gabriel Interactive решила иначе, и выпустила игру, о которой вы сейчас читаете – Construction-Destrution. Название говорит само за себя, ведь теперь нам предлагают очутиться на строительной площадке, где как раз и происходит постройка-поломка всего и вся. Вас никогда не будили крики прораба стройки под окном собственного дома, возвещающие о том, что господам рабочим давно пора быть на своих местах, а не там, где этот самый прораб их застал? А вы знаете, как не легко приходится работникам экскаватора и бульдозера? Начните игру, и вы все поймете. Для начала вам предстоит пройти курс обучения пользования техникой. Освоив все тонкости заливки цемента и укатывания асфальта, вы можете приступить к выполнению различных заданий.

ПЯТИЛЕТКУ ЗА ДВА ГОДА

Выбор работы зависит только от вашего желания. В игре присутствуют два режима: карьера и свободные задания. В первом случае вам предстоит выполнить комплекс строительных работ, получая надбавку в зарплате за быстрое выполнение работы. Свободные задания предусматривают выполнение каких-либо одиночных миссий по строительству или уничтожению зданий. И все. Если вы ждете рассказа о геймплее и различных интересностях игры, то вы уже о них прочитали. Игра проста как две копейки, хотя это в ней и привлекает. Единственное, что, пожалуй, следует отметить – так это возможность вида из кабины рабочего. Поиграть можно, но очень быстро надоедает, и хочется, выглянув в окно, посочувствовать рабочим. Тяжелая у них все-таки работа. ■

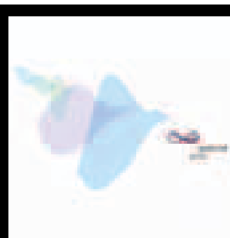


Угадайте, в какой из кабинок сидит злой прораб.

ОБО ВСЕМ, И НЕ О ЧЕМ

СТРАННЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Если вы вдруг захотите узнать больше о разработчиках, и решите посетить сайт http://www.insidegabriel.com, то не сможете обнаружить там абсолютно никакой информации о проекте Construction-Destruction. Но зато познакомитесь с весьма странными заметками на темы, касающиеся очень разных, и не связанных между собой предметов: начиная с вопросов о молекулярной физике, и заканчивая обсуждением игр из серии NHL от Electronic Arts.



ХУЖЕ, ЧЕМ

…управлять виртуальным самолетом



НЕ ИНТЕРЕСНЕЙ, ЧЕМ

…пытаться управлять виртуальным поездом



ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СВОЮ ЖИЗНЬ БЕЗ ШУМА СТРОИТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВИРУСЫ



Ты узнаешь

какие бывают вирусы, как не подцепить заразу и как от нее избавиться, освоишь самые продвинутые техники написания вирусов и защиты от них.

В продаже с 31 сентября

В этом номере:

- Техника заражения файлов
- Обзор антивирусов
- Диковиные вирусы
- Интервью с VirusBuster`ом из 29A
- Стелс-технологии
- Полиморфизм
- Защита от AV
- Все про вирусные мистификации

Дизайн-студия 100%КПД

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision Value
■ РАЗРАБОТЧИК: Invictus ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1.6 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (64 Мбайт RAM)

http://www.invictus.hu/english/index.html

STREET LEGAL RACING: REDLINE

ПОСОБИЕ ДЛЯ МЕХАНИКОВ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

А играл ли из вас дорогие читатели кто-нибудь в игру Street Legal Racing? Что, неужели даже не слышали? Не беда, у вас появился второй шанс на знакомство. Команда Invictus, более известная своей игрой Insane, выпустила вторую часть симулятора жизни настоящего стритрейсера!

БОЛЬШЕ, ЕЩЕ БОЛЬШЕ

Игра, что не удивительно, переняла все основные идеи первой части. Машины состоят из настоящих запчастей, которые покупаются, заменяются и главное – настраиваются! Деталей просто море, один двигатель состоит из более чем 20 частей! Все, что вы можете встретить в настоящей жизни, есть и здесь. А регулировать можно даже смесь, подающуюся в двигатель.

Крепко поработав над вашим средством передвижения, можно выезжать на улицу города в поисках таких же безбашенных автомобилистов, чтобы выяснить, кто из вас быстрее.

НОЧНЫЕ СТРАННИКИ

Открою небольшой секрет игры, гонки днем и ночью различаются разительно. Днем вам предложат за небольшую сумму или просто за очки престижа проехать хитрый маршрут с паройтройкой неприятных поворотов. Да еще и не каждый гонщик поначалу с вами согласится соревноваться.

А вот ночью, вам представится возможность выиграть большое количество денег или машину соперника. И для выигрыша вам всего-навсего нужно проехать участок прямой дороги быстрее него. А после хорошей доработки двигателя и его настройки, даже самая слабая машина разгоняется до 100 км/ч за 5-6 секунд.

ПЛОХОМУ ТАНЦОРУ...

А теперь о грустном – о недостатках игры. Что ж, первое, с чем вам нужно сразу же смириться - это тормозной движок. Системные требования, которые вы видите в заголовке статьи, не рекомендуемые, а обязательные. Вторым на очереди идет баг, в результате котрого при выходе . Он, конечно, проявляется не на всех компьютерах, но со временем может проскочить, убив весь интерес к игре. Ну, и множество мелких недочетов – вроде музыки в игре, которая норовит начать трек заново при нажатии на любую кнопку интерфейса – сводят времяпровождение в игре с райского до терпимого.

Но разработчики уже обещали в скорейшем времени выпустить патч , исправляющий большинство недостатков и добавляющий много всего нового. Ждем – не дождемся! ■

ВЕРДИКТ

КРУТИТЬ-НЕПЕРЕКРУТИТЬ



5.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Лучший симулятор разбора автомобиля на запчасти, дальнейшего их сбора и настройки. А также неплохая гонка.

МИНУСЫ

Множество багов, заоблачные системные требования, всего две низкопрофильных покрышки. Еще, еще запчастей!

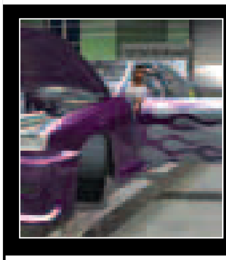
С выходом первого же патча игра будет достойна храниться на полке любого хардкорного поклонника автосимуляторов.

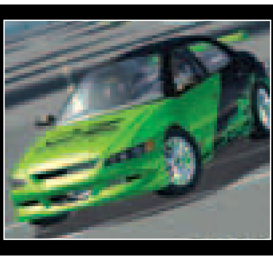


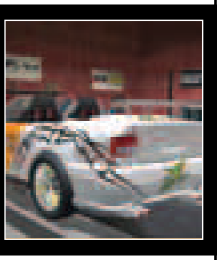
Большую часть игры занимают работы в гараже над своей машиной.

ПИКАССО ОТДЫХАЕТ

STREET LEGAL АЭРОГРАФИЯ







ХУЖЕ, ЧЕМ Настоящие уличные гонки



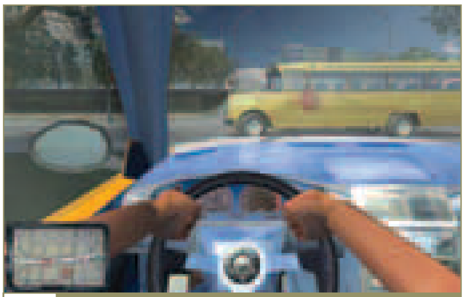
ЛУЧШЕ, ЧЕМ Street Legal Racing



ЛУЧШЕЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ВНУТРЕННОСТЕЙ АВТОМОБИЛЯ.



Ночные гонки, самый простой способ заработать много денег.



Самая неприглядная часть игры, вид из кабины, но для настоящих гонщиков вещь незаменимая.

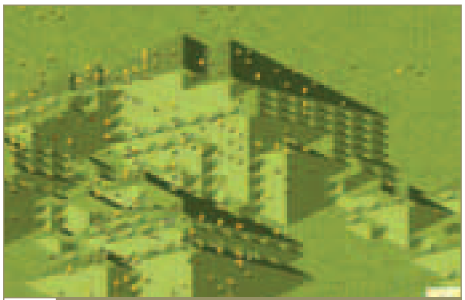


Конечно, самыми красивыми объектами в игре являются машины стритрейсеров, но и город весьма неплох,особенно если учесть, что загружается он весь сразу единовременно.

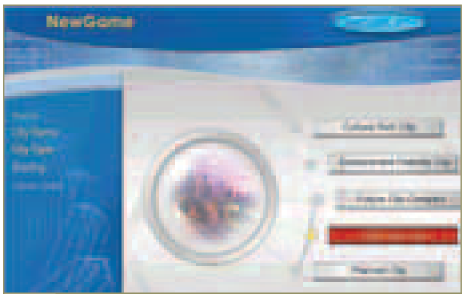

КРЫЛЬЯ ОТВАГИ
«Крылья Отваги» — родоначальники
совершенно нового жанра!
В игре слились воедино экшен,
приключение и лётный симулятор!
city
REVOLT GAMES
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2003 «City Interactive». All rights reserved. © 2003 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель «Руссобит Паблишинг».
Изготовлено в России. г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. www.russobit-m.ru; e-mail: office@russobit-m.ru.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** management ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** BrightStar Entertainment
■ **РАЗРАБОТЧИК:** BrightStar Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 350, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

http://www.brightstar.com



Обратите внимание на существо в правом углу экрана. Это ваш помощник и советчик.



Выбирайте любой понравившийся тип мегаполиса и вперед, к городу своей мечты.



Именно так выглядит город будущего. Очень скоро здесь раскинутся широкие улицы, зазеленеют сады и вырастут огромные сверкающие небоскребы. Если, конечно, раньше вы не выключите игру.

VIRTUAL CITY

КОШМАР ГРАДОСТРОИТЕЛЯ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Строительство виртуального города – занятие непростое. Если вы играли в SimCity, то знаете, как непросто быть мэром мегаполиса. Разработчики из BrightStar Entertainment решили упростить все, что только можно было упростить в процессе создания собственного Парижа или Москвы, и выпустили Virtual City. «Отлично», – скажут многие игроки, утомленные долгими часами, проведенными за творением Maxis. «Ужасно», – отвечу им я.

Если вы еще не знакомы с SimCity, то, попробовав Virtual City, вы, скорее всего, сможете в него поиграть, но недолго. Тем же, кто уже успел почувствовать себя в роли градоначальника, к игре лучше даже не подходить.

ПЛОХАЯ ПАРОДИЯ

Любой хороший проект обязательно имеет пару-тройку клонов. Но, глядя на Virtual City, понимаешь, что это уже не клон, а какое-то убожество. И дело тут даже не в графике, которая отстала от технического прогресса лет на пять-десять. Город-то виден, и, слава богу. Окружающий ландшафт потрясающе однообразен – только пирамидальные горы, маленькие деревца и небольшие лужи воды. А то, что в игре начисто отсутствует анимация происходящих при строительстве и функционировании мегаполиса процессов – так это уже мелочи. Возможно, что-то и можно было бы исправить, но в игре нет никаких графические настроек, а разрешение застыло на размере экрана восемьсот на шестьсот точек.

ЛЮДИ, ГДЕ ВЫ?

Главное, что должно быть у строителя города, – фантазия. Единственное, что хоть как-то может занять игрока – выбор модели будущего мегаполиса. В начале игры разработчики предлагают нам пять концепций, исходя из которых будет создаваться облик города. Помимо стандартного набора строений, имеются уникальные здания, дающие какой-либо эффект. Именно от их строительства зависят показатели в культурной, социальной и других сферах. По неизвестной причине из городов абсолютно исчезли люди и транспорт, отчего даже самый современный мегаполис выглядит абсолютно безжизненным. Помимо машин и людей, из игры пропала музыка, и практически отсутствуют звуки. Хотя необитаемому городу они не нужны. Итак, вердикт будет неутешительным. Лень разработчиков достигла своего предела. Некоторые из них даже не утруждают себя создавать что-то отличное от других. Я уже не говорю – оригинальное. До такого слова создателям Virtual City как деревне до города. В градостроительном, разумеется, плане. ■

ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

СХОДСТВО НАЛИЦО

В том, что разработчики – ленивые люди убеждаешься сразу после знакомства с коробкой игры. Внимательно посмотрите на картинку. В глаза бросается сходство в написании названия игры Virtual City и SimCity 4. Возможно, таким образом BrightStar просто хочет привлечь геймеров и вытащить из них деньги. Только они забыли, что игры покупают вовсе не из-за обложки. Хотя, как еще можно заинтересовать тех, кто не знает, что находится внутри?



ВЕРДИКТ

ГОРОД УЖАСА



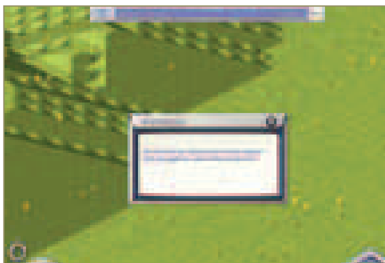
2.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Возможность выбора типа города для дальнейшего развития.

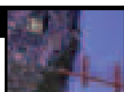
– МИНУСЫ
Все, что вы увидите в этом градостроительном «шедевре» – один большой недостаток.

Заставить себя играть в Virtual City так же непросто, как пытаться найти хотя бы еще одно достоинство.



Нам что-то говорят про бульдозеры. Давно пора их применить.

ХУЖЕ, ЧЕМ	НЕ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
SimCity 4	SimCity 3000




ЖУТКИЙ КЛОН ВЕЛИКОЛЕПНОЙ SIMCITY.

1С Мультимедиа
Ассоциация магазинов

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Snowball Interactive
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: GMX Media ■ РАЗРАБОТЧИК: Funatics Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D ускоритель (16 Мбайт)

www.gmxmedia.net/northland/

NORTHLAND

СКАЗКИ СЕВЕРНЫХ МОРЕЙ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@guides.ru

Проекты, подобные Northland, не способны доставить игроку абсолютно никаких отрицательных эмоций. Они вызывают только чувство умиления, заставляя вглядываться в монитор и наблюдать за тем, как маленький пухленький персонаж пытается перетащить срубленное дерево в свою хижину, или убить какого-нибудь зверя, больше похожего на плюшевую игрушку. Northland следует традициям, начатым Cultures 2, и практически не отличается от своего предшественника. Мир игры больше похож на мультфильм, а поэтому викинги – главные герои Northland – предстают перед нами не огромными суровыми бородачами, вооруженными тяжелым оружием, а милыми пузатыми человечками, очень ленивыми и абсолютно безобидными.

ГЛАЗ, ДА ГЛАЗ

Викинги в Northland – народ неторопливый и склонный к безделью. Развивать хозяйство в отдельно взятой деревне очень непросто. Чтобы построить строение необходимо запастись различными ресурсами, но для начала надо обучить каждого своего подопечного определенной специальности. Профессий в игре очень много: от простого строителя до охотника и даже алхимика, так что дело можно найти для каждого. Для обучения различным ремеслам существует специальное здание – школа, где и проходит образовательный процесс. Но обучить мало, надо применить полученные навыки на практике. Вот тут и начинаются проблемы. Казалось бы, что может быть проще – направил персонажа рубить лес или строить дом, и отдыхай. Но, не тут-то было. При первой возможности трудолюбивый викинг постарается укрыться от работы и отправиться в лес, чтобы пропустить с друзьями по стаканчику местного горячительного напитка. Так что постоянно приходится следить чуть ли не за каждым человечком, направляя его в нужном направлении. При таком отношении к своим обязанностям со стороны практически всех обитателей деревни, очень полезным юнитом является алхимик. Он способен варить специальное зелье, позволяющее наводить порядок в нестройных рядах северян.

НОРДИЧЕСКАЯ КОЛЫБЕЛЬНАЯ

Графика в Northland выглядит так, как и положено мультипликационному проекту. Яркие сочные краски, хорошие погодные эффекты и неплохая анимация. Если вы хотите просто отдохнуть, то диск с Northland вполне может стать для вас неплохим успокаивающим средством на несколько вечеров. ■

ВЕРДИКТ

ПОНРАВИЛОСЬ



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Симпатичная графика, удобный и понятный интерфейс, возможность воспитать каждого персонажа в игре по своему желанию.

МИНУСЫ
Сложности при строительстве, утомляющая однообразность этапов, небольшое количество миссий.

Оказывается, воспитывать суровых викингов не так уж и сложно. Главное – следить за тем, чтобы они не увиливали от работы.

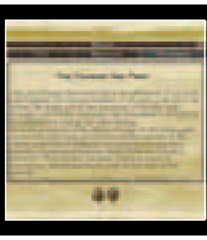


От убитых животных остаются окорока.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МОМЕНТ

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ МИФОЛОГИЯ

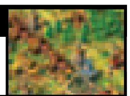
В Northland присутствует очень интересная опция, которая позволяет игрокам узнать больше о легендах скандинавских народов. Так, в окне миссии есть закладка, называемая Mythology. Здесь можно познакомиться с основными богами северных мифов и узнать, чем они знамениты. Вы, например, знаете, где находится Вальгалла или Мидгард? А имя Локи вам о чем-нибудь говорит? Непременно обратитесь к этому меню – будет интересно.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ Cultures 2: Gates to Asgard



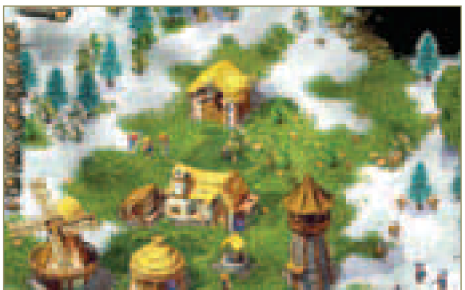
ИНТЕРЕСНЕЙ, ЧЕМ Settlers IV



МУЛЬТЯШНАЯ ГРАФИКА И ЛЕГКИЙ ГЕЙМПЛЕЙ НАСТРАИВАЮТ НА ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ.



На полянах часто попадаются сундуки, в которых можно найти очень интересные вещи.



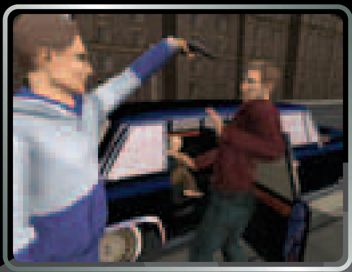
В деревне все жители занимаются своим делом, поэтому-то на улице немноголюдно.



Помимо развития хозяйства, вам придется заниматься дипломатией. Например, вы можете помочь группе эскимосов, пришедших за помощью к викингам. Их можно использовать в качестве работников.

РЕСПУБЛИКА
РЕВОЛЮЦИЯ









После распада могучего Советского Союза из его развалин восстают десятки автономных государств. Вы — лидер небольшой группировки в республике Новострания. С одним-единственным преданным последователем, маленьким штабом и слабой поддержкой местных жителей вы должны создать партию, достаточно мощную для того, чтобы свергнуть президента и захватить власть в Республике… любыми средствами.

★ Три варианта свержения власти: принудительная отставка, революция или военный переворот.

★ Выбор предыстории — определитесь, кем вы были до начала своей политической карьеры: бизнесменом, криминальным авторитетом, религиозным деятелем или военным

★ Политика — дело грязное, так что в арсенале ваших действий будет подкуп и манипулирование коррумпированными чиновниками, шантаж, убийство, атака "Альфы", агитация, клевета, дезинформация, любые виды подрывной деятельности, вплоть до терактов и карательных рейдов купленной с потрохами налоговой полиции

★ Три огромных города, прорисованных до мелочей, с тысячами жителей, каждый из которых обладает индивидуальными характеристиками и живет своей жизнью: ходит на работу, забирает детей из школы, делает покупки… Вы можете проследить за каждым из них!

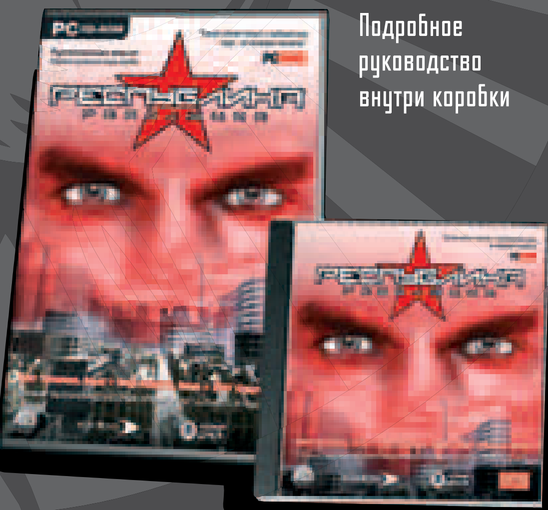
★ Полная симуляция реальности: смена дня и ночи, времен года и погоды, а также спецэффекты, созданные на основе физических моделей

★ Десятки фракций и партий, девять типов персонажей: знаменитости, представители профсоюзов, предприниматели и другие. Технология искусственного интеллекта наделила их всех собственным мнением о правительстве, религии, морали и экономике. Манипулируйте ими в своих интересах!

★ Непредсказуемость сюжета и скрытая взаимосвязь всех объектов и персонажей обеспечивает абсолютно нелинейное прохождение и неожиданное течение игры. Здесь ничто не случайно!

★ Революционный движок TOTALITY, способный обрабатывать неограниченное число полигонов в реальном времени, позволяет увидеть всю Новостранию в любом приближении: как со спутника, так и в мельчайших деталях.

★ Простота в управлении игрой, сложность внутреннего алгоритма скрыта от игрока.



Подробное руководство внутри коробки

2CD

Подробное руководство на диске с игрой

EIDOS.ND.RU/REPUBLIC

www.eidos.com www.nd.ru

Republic: The Revolution. © Elixir Studios Limited, разработка, 2003. Все права защищены. Издание: Eidos Interactive Limited 2003. Republic: The Revolution и Elixir Studios являются зарегистрированными торговыми марками Elixir Studios Limited. Перевод на русский язык выполнен компанией "Новый Диск". Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: support@nd.ru.

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
операционная система Microsoft® Windows® 98se/2000/XP • процессор Pentium® III 800 МГц • 512 МБ оперативной памяти • 1 ГБ свободного места на жестком диске • DirectX® 8.1 (есть на диске) • совместимое с DirectX® 8.1 видеоустройство с 32 МБ памяти • совместимое с DirectX® 8.1 звуковое устройство

POSTAL PLUS



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Postal Plus
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Running with Scissors
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Золотое переиздание одной из самых безбашенных и отвязных игр прошлого.





Сколько бы критики не осуждали Postal 2, сколько против него не выступали поборники морали – скандальной славе игры оно будет только на руку. Об этом не принято говорить вслух, но игра нравится многим. А где спрос – там и предложение. И пока в стенах Running with Scissors куется многопользовательский add-on, нам предлагают вспомнить классику и узнать, с чего начались приключения Чувака в далеком 1997 году. Приставку Plus оправдывают содержащиеся на диске мини-add-on Special Delivery, демо-версия Postal 2 и свежий патч к полной русской версии второй части. Пойду-ка я в магазин за молочком схожу... ■

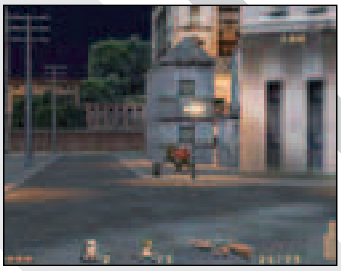
ШАНХАЙСКИЙ ДРАКОН

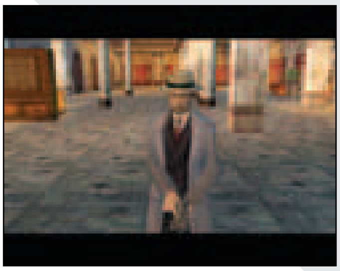


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Shanghai Dragon
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Epie Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Представитель редкого жанра шутеров под световой пистолет на PC. В роли пистолета – обычная мышь.





Световые пистолеты на PC – звери легендарные, которых своими глазами видели лишь единицы. А посему и игр для них буквально раз два и обчелся. Навскидку вспоминаются только порт House of the Dead 2 да игры от American Laser Games. В этой практически уникальной категории и выступает «Шанхайский дракон», аркада о борьбе китайских (!) солдат с японскими (!!) оккупантами. Герой в белой шляпе меткими кликами изводит сотни злобных самураев и не менее агрессивных пехотинцев, а игроку разрешено переключаться между семью видами доступного оружия (есть даже очень реалистичные гранаты) в любое удобное время. ■

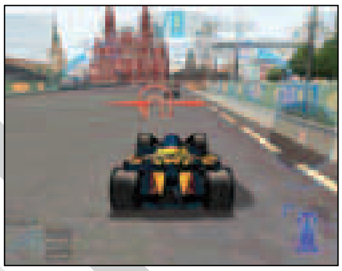
SPEED CHALLENGE

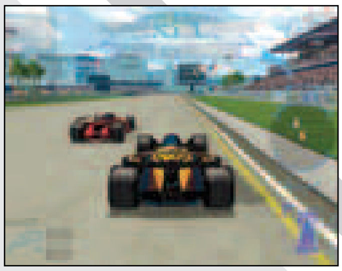


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Speed Challenge: Jacques Villeneuve's
ЖАНР: racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Гонки болидов будущего от признанного маэстро современности Жака Вильнева.





Для тех, кому надоели похожие друг на друга как две капли воды симуляторы культовой «Формулы-1», Жак Вильнев предлагает свою интерпретацию будущего легендарных соревнований. Идеальные машины, восстанавливающие повреждения прямо на трассе, не нуждаются в зеркалах заднего вида – специальный мини-радар покажет вам расположение соперников. Что же касается динамики, то в игре живы все идеи «Формулы», от огромного количества трасс в разных уголках земного шара до интересных кругов с жестким торможением перед поворотами на 180 градусов. А футуристический дизайн придает ни с чем не сравнимое очарование. ■

БЕССМЕРТНЫЕ ВОИНЫ ШИХУАНА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Great Qin Warriors
ЖАНР: FPS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Epie Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Китайский народный многопользовательский шутер про гигантских боевых роботов и их пилотов.





Классические шутеры уже успели набить играющей публике оскомину, и теперь каждый разработчик старается добавить в свой проект уникальную изюминку, которая и сделает его неповторимым и легко узнаваемым. Нам предлагается играть не просто за красивого меха, а именно за пилота. Со смертью железного коня его жизнь не заканчивается – автоматическое катапультирование выбрасывает хрупкого человечка на поле боя. Оружия у него, правда, нет, но если ему случится прожить 20 секунд – со склада выдадут нового Гигантского Боевого Робота. На выбор пять отличающихся оружием и характеристиками мехов – вливайтесь. ■

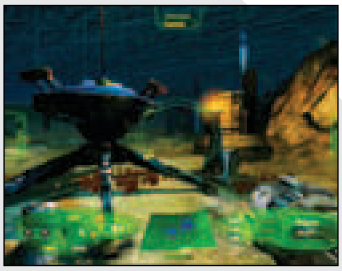
AQUANOX: СУМЕРКИ АКВЫ

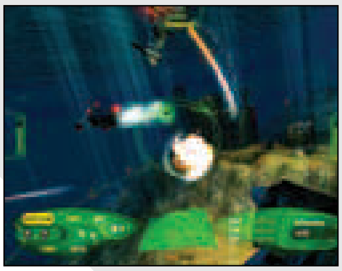


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Aquanox
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: Massive Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/aquanox/

Резюме: Крепкий action о суровых буднях подводных лодок будущего. Очень мрачно и атмосферно.

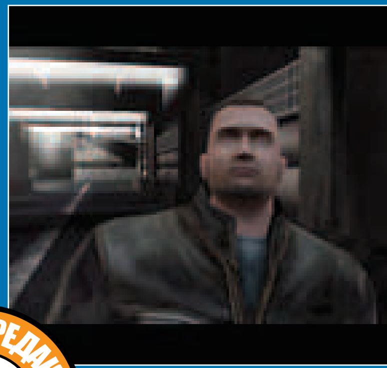




Средневековая морская романтика и сейчас многим не дает покоя. Немецкие разработчики решили подойти к делу с известной долей оригинальности и смешали ее аж с самим киберпанком. На выходе получилась дышащая безысходностью история про погруженный под воду мир, в котором слово «Солнце» уже потеряло былой смысл. Игроку отводится роль бывалого наемника Эмеральда Флинта, пытающего как-то лавировать между интересами сильных мира сего. В вашем распоряжении лишь легкая и быстрая подводная лодка, а подводный мир полон явных и затаившихся до поры опасностей. Выжить смогут только самые способные. ■

CHASER: ВСПОМНИТЬ ВСЕ

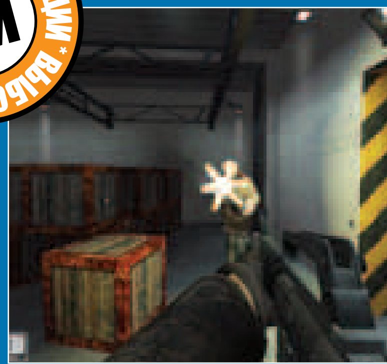


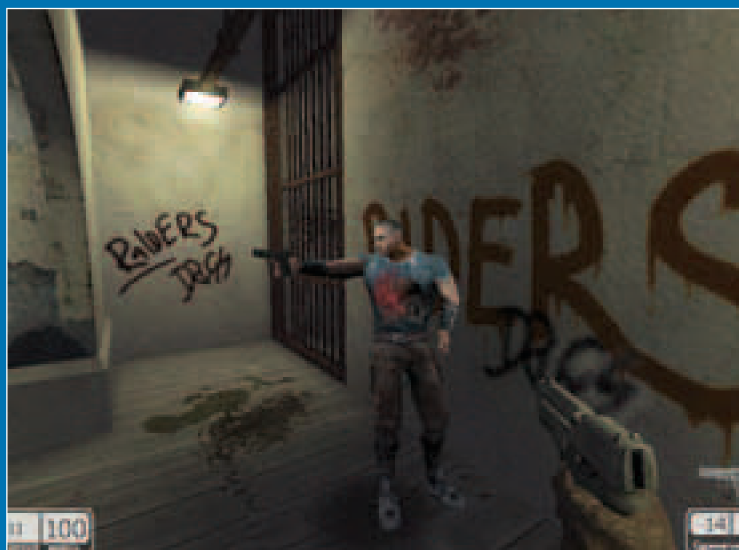


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Chaser
ЖАНР: FPS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК: Cauldron
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru/rus/

Резюме: Интересный FPS о потерянной памяти, поисках себя, солдатах будущего и путешествии на Марс.





Игр о вторжении кровожадных инопланетян человечество успело наштамповать не одну сотню, а другие научно-фантастические сюжеты встречаются не так часто. На сей раз в цифровую форму перекочевали идеи культового фильма «Вспомнить все», ведь недаром разработчики, не раз заявлявшие об исключительно сюжетной направленности игры, щедро сдобрили геймплей по-голливудски стильными видеороликами. Подробный разбор полетов вы можете прочитать в номере #15(144), а мы предлагаем вашему вниманию краткую выжимку. Потерявший память Джон Чейзер приходит в себя на космической станции, и обнаруживает, что за ним неизвестно почему охотятся загадочные неизвестно кто в модных красных бронекостюмах. Счастливый случай дарит ему автоматическую винтовку – и начинаются долгие поиски осколков прошлого сначала в различных уголках Земли, а потом и на красной планете. В процессе игры нужно будет заниматься всеми классическими занятиями любого героя правильного шутера – и пошпионить, и немного побыть снайпером, и от превосходящих сил побегать, и даже побывать в «маленькой Японии». Только в самом конце пути все фрагменты мозаики сложатся в единую картину, и Чейзер наконец-то узнает, кто же он такой на самом деле. ■

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, с вами опять рубрика «Киберспорт» и ее бессменный ведущий Polosatiy. Имена семнадцати призеров-счастливчиков WCG Russia 2003 определены, и остается только пожелать удачного выступления в Корее лучшим игрокам России. Подробнее о национальном финале WCG читайте в рубрике «Спец», а сейчас вас ждет рассказ о международном чемпионате ASUS Summer 2003. Также в номере: интервью с мировыми звездами Warcraft III и тактика Ночных Эльфов в Warcraft III: The Frozen Throne.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ASUS SUMMER 2003.

30-31 августа в Москве прошел международный чемпионат ASUS Summer 2003. Более 180 участников из России, Украины и Беларуси съехались в столицу для выяснения сильнейшего. Специально по приглашению организаторов на турнир приехали мировые звезды Warcraft III – SK.Insomnia и DiDi8 из Болгарии. Соревнования проходили сразу в двух компьютерных клубах. Номинация Quake III Arena разыгрывалась в Net-Land'е, а стратеги мерились силами в PvP. Уже в первый день произошло несколько сюрпризов. Украинец C14.Maloy (Warcraft III), совершенно не смущаясь, разобрался со всеми своими оппонентам, в числе его жертв оказались такие звезды, как DiDi8, (orky)Flash и FM.Ranger. Самое занятное, что паренек, приехавший на чемпионат из солнечной Одессы, даже во время самых ответственных матчей не пользовался наушниками. С чем это связано, выяснить не удалось. Без звука Maloy играл и финальный поединок против москвича Asmodey'я, но... уступил. Парням понадобилось целых четыре встречи, чтобы определить чемпиона. Россиянин оказался на голову выше своего оппонента и победил со счетом 3:1. А вот SK.Insomnia, а так же надежда нашей страны, SK.Soul, выступили крайне неудачно. Болгарин разделил пятое место с Assasin'ом из Питера, а Soul'у удалось попасть лишь в восьмерку.

Номинация Quake III Arena собрала 140 бойцов, что стало своеобразным рекордом для России. Описывать подробно ход турнира не буду, финальные результаты смотрите в таблице. На нашем CD вас ждут демо-записи наиболее интересных игр.

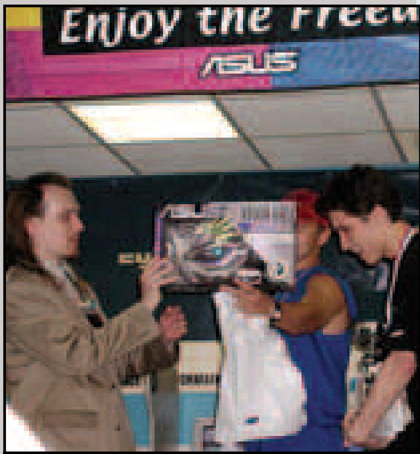
РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS SUMMER 2003:

QUAKE III ARENA 1X1:
1 место – R^Evil – $200 и видеокарта ASUS v9950 Ultra;
2 место – Fortune – $250;
3 место – c58-Morfei – $150;
4 место – b100.Death – $100;
5-6 места – rC.Leon и MT^Easyfrag – по $50.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS 1X1:
1 место – (orky)Asmodey – $200 и видеокарта ASUS v9950 Ultra;
2 место – C14.Maloy – $250;
3 место – FM.Ranger – $150;
4 место – M19*BigMan – $100;
5-6 места – SK.Insomnia и FM.Assassin – по $50.

На CD ищите демо-записи и риплеи самых интересных матчей ASUS Summer 2003.

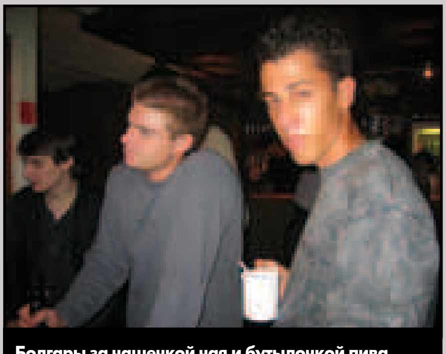
ОТДЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ ЗАСЛУЖИВАЕТ ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ МАТЧ В РАМКАХ ASUS SUMMER 2003 МЕЖДУ COOLLER'ОМ И UNKIND'ОМ, КОТОРЫЕ НЕ ПРИНИМАЛИ УЧАСТИЕ В ОСНОВНОМ ЧЕМПИОНАТЕ. ОБА ИГРОКА ЯВЛЯЮТСЯ ГОРДОСТЬЮ РОССИИ. АНТОН СИНЬГОВ (COOLLER) ЗАНЯЛ ПЕРВОЕ МЕСТО НА QUAKE LAN (ШВЕЦИЯ) И ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP (ФРАНЦИЯ), А АЛЕКСЕЙ СМАЕВ (UNKIND) НОСИТ ЗВАНИЕ ЧЕМПИОНА WORLD CYBER GAMES 2002 В КОРЕЕ. НА ASUS SUMMER 2003 ДУЭЛЯНТЫ СКРЕСТИЛИСЬ В СХВАТКЕ НЕ НА ЖИЗНЬ, А НА СМЕРТЬ, ДАБЫ ВЫЯСНИТЬ АБСОЛЮТНОГО ПОБЕДИТЕЛЯ. ПОЕДИНОК ОСТАНАВЛИВАЛСЯ В ТОМ СЛУЧАЕ, КОГДА ОДИН ИЗ ДУЭЛЯНТОВ «БРАЛ» ДВЕ КАРТЫ. СПЕРВА ИГРАЛИ PRO-Q3DM6, И ЗДЕСЬ АНТОНУ НЕ БЫЛО РАВНЫХ (СЧЕТ 25:6). В СЛЕДУЮЩЕМ МАТЧЕ НА ZTN3TOURNEY1 UNKIND ВЗЯЛ РЕВАНШ С МИНИМАЛЬНЫМ РАЗРЫВОМ ПО ФРАГАМ – 6:5. ТРЕТЬЯ, РЕШАЮЩАЯ ВСТРЕЧА ПРОИСХОДИЛА НА PRO-Q3TOURNEY4. ИМЕННО НА ЭТОЙ КАРТЕ АЛЕКСЕЙ ВЫИГРАЛ У ИСПАНЦА AKILES'А НА WCG 2002. ОДНАКО COOLLER ОКАЗАЛСЯ ЧЕМПИОНУ НЕ ПО ЗУБАМ, И СЧЕТ 19:6 ПОСТАВИЛ ТОЧКУ В ЭТОМ ДЕРБИ.



(orky)Asmodey – победитель ASUS Summer 2003 в номинации Warcraft III.

После завершения ASUS Summer 2003 гости из Болгарии согласились ответить на несколько вопросов для «Страны Игр».

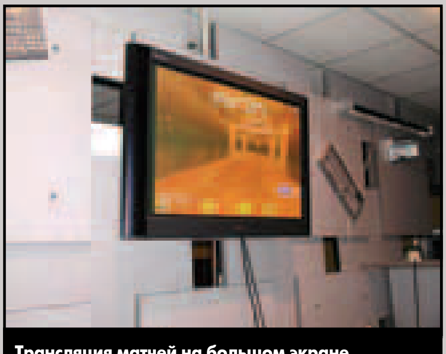
«Страна Игр»: Привет. Пару слов о себе для наших читателей.



Болгары за чашечкой чая и бутылочкой пива.



DiDi8 в разгар битвы с нейтральными монстрами.



Трансляция матчей на большом экране.



Среди геймеров попадаются и представительницы прекрасного пола.

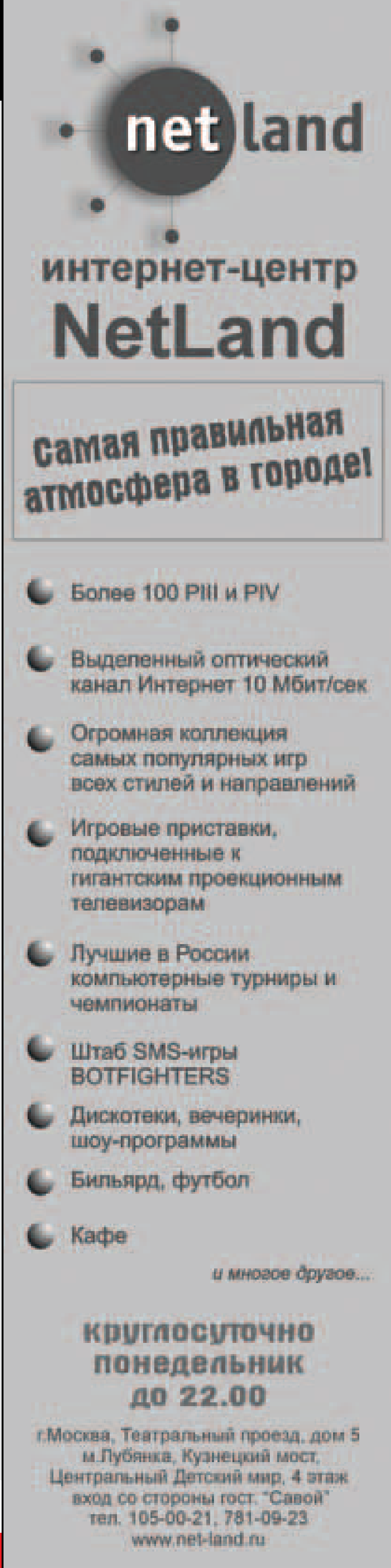


FM.Karma – настоящий герой. Получив травму спины, он не бросил игры и по-прежнему участвует в турнирах. Правда играет Karma, стоя на коленях.

DiDi8: Меня зовут Димитар Александров, я из Болгарии (София), год назад окончил школу, в данный момент не учусь. В будущем планирую поступить куда-нибудь и продолжу играть.
SK.Insomnia: А мое имя Здравко Георгиев, и я также живу в Софии, столице Болгарии. В течение года я изучал электронику в софийском техническом университете, но сейчас я перешел в частный колледж с углубленным изучением телекоммуникаций. Если вы спросите, почему я так поступил, отвечу просто. Правительственная образовательная система в Болгарии не очень хорошая, и я верю, что смогу получить более высокую квалификацию в новом учебном заведении.
СИ: Понравилось ли вам в России?
DiDi8: Да, это очень красивая страна с хорошими людьми, немного другими, чем у нас на родине. Я отлично провел время, и если у вас будет еще один чемпионат с крупными призами, я был бы рад приехать снова.
SK.Insomnia: Конечно! Я первый раз приехал в Россию и получил настоящее удовольствие от поездки. Здесь все было здорово, народ очень теплый и дружественный. Страна хорошая, как Болгария, но очень большая. Единственное, что мне не понравилось, так это погода. Я весь промерз.
СИ: Как вам турнир?
DiDi8: Соревнования отличные. Хорошая организация и так далее. Только вот версия Warcraft III: Reign of Chaos сама по себе плоха из-за тотального доминирования расы Людей, и множество сильных киберспортсменов, предпочитающих Нежить, например, проиграли только по этой причине.
SK.Insomnia: Все прошло гладко и здорово. Большое количество сильных игроков только удвоило впечатление. Мне лишь не пришлась по вкусу система проведения чемпионата – матч до одной выигранной карты. Это не очень хорошо на турнирах высокого уровня, так как конкретно в Warcraft III часто не самый сильный киберспортсмен побеждает за счет удачных обстоятельств в игре (из нейтральных героев выпадают более качественные предметы и так далее).
СИ: Вы одобряете решение WCG использовать Warcraft III: Reign of Chaos вместо нового The Frozen Throne на своих соревнованиях?
DiDi8: Reign of Chaos абсолютно несбалансирован, дополнение намного качественней в этом плане, а также интереснее. Мне не понравился выбор WCG, но я не могу ничего сделать. Могу лишь надеяться, что пройду квалификацию в своей стране, играя за Нежить.
SK.Insomnia: Не одобряю. Warcraft III: The Frozen Throne намного более сбалансирован, и фактор удачи играет там меньшую роль.
СИ: Попробовали ли вы какие-нибудь развлечения в Москве или все дни отдыхали и настраивались морально перед турниром?
DiDi8: Мы провели всего лишь 2 дня в вашем городе, так что времени куда-либо сходить просто не было. Хотя мы чуть-чуть погуляли по городу, любовались красивыми девушками.
SK.Insomnia: Солидарен с DiDi8.
СИ: В чем причины вашего поражения на турнире?
DiDi8: Как я уже сказал, Warcraft III: Reign of Chaos несбалансирован в пользу Людей, и может быть мне надо было уделить внимание этой расе, а не Нежити, но...
SK.Insomnia: Если вы посмотрите риплеи, сами поймете. В первом матче мне очень сильно не повезло, да и вообще, я не так много тренировался в Warcraft III: Reign of Chaos, так как переключился на The Frozen Throne уже через несколько дней после его релиза.
СИ: В каких странах вы побывали, и какой чемпионат запомнился вам сильнее других?
DiDi8: До соревнований в Москве я участвовал на CPL Oslo (Норвегия), CPL Cannes и Clikarena (оба Франция), PG Challenge (Чехия), а также на World Cyber Games в 2001 и 2002 годах. Из всех турниров лучшим был CPL Cannes и, наверно, Clikarena, но организаторы последнего испортили впечатление, не заплатив призовые. То же самое случилось и на CPL Oslo. Впрочем, все из названных чемпионатов имели хорошую организацию и много сильных игроков. Я не хочу сказать, что ASUS Summer был чем-то хуже – все прошло на высшем уровне. Я надеюсь, что буду больше посещать подобные мероприятия по всему миру.
SK.Insomnia: Я побывал во многих странах. По три раза в Корее и Франции, а так же в Чехии и вот сейчас в России. По-моему, CPL проводит турниры лучше всего. ■

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы найдете самые интересные демо-записи и риплеи WCG Russia 2003 по Warcraft III: Reign of Chaos, StarCraft: Broodwar, Counter-Strike, Quake III Arena и Unreal Tournament 2003.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

ТАКТИКА НЕПОБЕДИМОГО НОЧНОГО ЭЛЬФА

В начале осени на просторах battle.net (мировая Warcraft III «лестница») появился неизвестный доселе игрок под необычным псевдонимом – lo (Azeroth ladder, запад США) и ol (Lordareon ladder, восток США). Феноменальный геймер, предпочитающий исключительно расу Ночных Эльфов, моментально добрался до вершины сразу двух рейтингов, поразив всех своей статистикой. На начало сентября этот парень имел 134 победы и 8 поражений на «лестнице» Azeroth, а на Lordareon – 123 победы и всего лишь 1 проигрыш. Поистине уникальный показатель. После появления в сети первых риплеев непобедимого Эльфа все киберспортсмены принялись изучать его действия в игре, и таким образом родилась «тактика lo» (на нашем CD вы найдете отличную коллекцию риплеев lo).

Суть тактики заключена в полноценном использовании нейтральных героев Warcraft III: The Frozen Throne. Перед битвой с живым противником изучите все карты с помощью встроенного редактора World Editor, чтобы четко знать, на каких уровнях присутствует Таверна, в которой можно нанять героя со стороны. Для примера рассмотрим дуэль на Gnoll Wood (Лес Гноллов).

– ЗАПОМНИТЕ, ВСЕ ДЕЙСТВИЯ В WARCRAFT III, ТАКИЕ КАК ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ И ЮНИТОВ, УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ И ТАК ДАЛЕЕ, ВЫПОЛНЯЮТСЯ С ПОМОЩЬЮ ГОРЯЧИХ КЛАВИШ. ИСПОЛЬЗУЯ ЛИШЬ МЫШЬ, МНОГОГО ВЫ НЕ ДОБЬЕТЕСЬ.

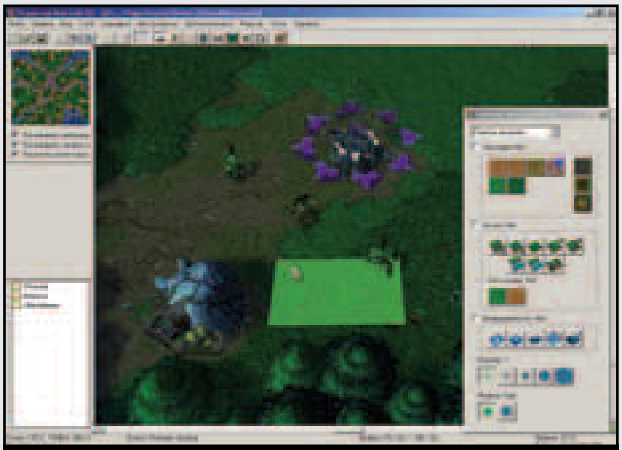
В начале игры вам дается пять светлячков и Древо Жизни. Всех тружеников отправляйте на золото, а в главном здании закажите еще штук пять (до десяти в дальнейшем). Первым появившимся светлячком стройте Лунный колодец, второго и третьего отправляйте добывать древесину, а четвертым возведите Алтарь Старейших. Пятого светлячка вместе с закончившим постройку колодца пошлите на лес. Шестой появившийся станет вашим разведчиком – прикажите ему исследовать местность с целью обнаружения базы противника, но не отдавайте бедолагу на растерзание врагам. Присмотрите ему какую-нибудь елочку подле стана врага и добывайте себе потихоньку древесину, выполняя роль караульного. На базе седьмым светлячком стройте Древо Войны и одновременно с ним – Охотничий Зал, для сооружения которого привлеките одного из дровосеков. Тут начинается самое интересное. Восьмого нанятого светлячка отправьте на поиски ближайшей Таверны (на Gnoll Wood их всего три). К этому времени должен быть готов Алтарь Старейших, после чего в Таверне с помощью светлячка (или любого другого юнита) вы сможете нанять одного из пяти нейтральных героев. Выбирайте Повелителя Зверей с заклинанием «Медведь» (в дальнейшем развивайте «Сокола»), а светлячка оставьте поблизости добывать лес. На главной базе создайте еще один Лунный колодец и продолжайте нанимать рабочую силу. Девятого, десятого, а так же закончивших свои постройки светлячков отправляйте за древесиной. Лесорубов всегда должно быть много, так как один эльфийский батрак способен добывать всего пять единиц леса за раз. Припасите 320 единиц золота и 180 древесины и усовершенствуйте Древо Жизни до Древа Долголетия. В Древе Войны начинайте копить армию из Охотниц (около 10 штук) и вместе с Повелителем Зверей устраивайте набеги на нейтральных монстров с целью прокачки героя. По мере надобности создавайте Лунные колодцы и, при получении вашими войсками повреждений в бою, возвращайтесь туда, чтобы восстановить здоровье. За время улучшения главного здания у вас накопится достаточно ресурсов, чтобы разбить вторую базу. Для этого вместе с основными бойцами захватите светлячка и, как только очистите дополнительный золотой рудник от нечисти поблизости, сразу же создавайте новое Древо Жизни. Не забывайте, что при постройке некоторых зданий (Древо Жизни, Войны, Чудес, Ветров, Мудрости и Сторожевое Древо), светлячок бесследно исчезает. После того, как вы вырастите Древо Долголетия, наймите еще одного героя в Таверне. Им должна стать Повелительница Змей с заклинанием «Ледяные стрелы» (выберите автоматическое применение магии с помощью правой кнопки мыши), в дальнейшем развивайте способность «Разветвленная молния». Обязательно создайте несколько Друидов-Воронов – они крайне эффективны за счет Волшебного огня, уменьшающего защиту неприятельских юнитов. Если ваш противник усиливает воздушный флот, наймите лучниц (от 8 штук). Если же враг воюет преимущественно наземными войсками, добавьте в свою армию Горных Великанов (2-3). Перед боем исследуйте для этих чудовищных исполинов Каменные доспехи и Защиту от магии, а так же вырывайте из земли деревья, которые Великан может использовать в качестве дубины. В самый разгар битвы применяйте Оскорбление, и все недруги будут атаковать именно Великана, издавшего привлекающий рев. Также в бою пригодятся светлячки с задействованным Самопожертвованием, отнимающем у врагов поблизости 100 единиц маны. ■



Армия из двух героев, охотниц, друидов-воронов и горных великанов с дубинами – вы будете непобедимы в наземном бою.



В Таверне можно нанять нейтрального героя. В первую очередь выбирайте Повелителя Зверей.



Перед дуэлью с серьезным противником рекомендуется изучить карту, открыв ее в редакторе World Editor.

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Я жду вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru. В следующем номере вас ждет рассказ о новом сезоне Euro Cup 8, представление российских команд-участниц и обзор карты ospdm15rc3 (Quake III: Arena).

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон* (ОАО "МегаФон")
8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.
Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ
Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: **sales@smxit.ru**.



Powered by smXit

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 78000	Take On Me	AHA	SI 78013	Whenever, Wherever	Shakira
SI 78001	Stan	Eminem	SI 78014	People Are Strange	The Doors
SI 78002	Ray Of Light	Madonna	SI 78015	Barbie Girl	Aqua
SI 78003	Теперь я Чебурашка		SI 78016	Rollin	Limp Bizkit
SI 78004	Livin It Up	Ja Rule	SI 78017	Ex-Girlfriend	No Doubt
SI 78006	Freek	George Micheal	SI 78018	Don't Speak	No Doubt
SI 78007	Killing me softly	Fugees	SI 78019	Livin La Vida Loca	Ricky Martin
SI 78008	Love Foolosophy	Jamiroquai	SI 78020	Полковник	Би-2
SI 78009	Men in black	Will Smith	SI 78021	Мое сердце	Сплин
SI 78010	You give me something	Jamiroquai	SI 78022	Right here right now	Fatboy slim
SI 78011	Misunderstood	Bon Jovi	SI 78023	Серебро	Би-2
SI 78012	In Your Eyes	Kylie			

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77045
	SI 77002		SI 77024		SI 77046
	SI 77003		SI 77025		SI 77047
	SI 77004		SI 77026		SI 77048
	SI 77005		SI 77027		SI 77049
	SI 77006		SI 77028		SI 77050
	SI 77007		SI 77029		SI 77051
	SI 77008		SI 77030		SI 77052
	SI 77009		SI 77031		SI 77053
	SI 77010		SI 77032		SI 77054
	SI 77011		SI 77033		SI 77055
	SI 77012		SI 77034		SI 77056
	SI 77013		SI 77035		SI 77057
	SI 77014		SI 77036		SI 77058
	SI 77015		SI 77037		SI 77059
	SI 77016		SI 77038		SI 77060
	SI 77017		SI 77039		SI 77075
	SI 77018		SI 77040		SI 77076
	SI 77019		SI 77041		SI 77077
	SI 77020		SI 77042		SI 77078
	SI 77021		SI 77043		SI 77093
NEW	SI 74048	NEW	SI 77088	NEW	SI 77094
NEW	SI 74021	NEW	SI 77089	NEW	SI 77095
NEW	SI 77086	NEW	SI 77091	NEW	SI 77096
NEW	SI 77087	NEW	SI 77092		

Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76016	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76056	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76057	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76058	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76059	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76060	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76061	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76062	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76063	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76064	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76065	SI 76066
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ИГРЫ И ИХ КРАЙНЕ СЕРЬЕЗНАЯ АУДИТОРИЯ

Бытует популярное мнение, что поклонники компьютерных игр – юнцы 12-17 лет отроду. Исследования по заказу Entertainment Software Association (http://www.theesa.com/) рассеяли это заблуждение – в последние годы средний возраст геймера поднялся до отметки в 29 лет! А 17% игроков и вовсе принадлежат к категории «50+».
Женщины от 18-ти и старше составляют 26% геймеров, а общее представительство прекрасного пола в рядах игроков – 39%! В то же время мальчишки и подростки от 6 до 17 лет – это лишь 21% игроков.
Усилиями ESA, выяснились и вовсе невероятные вещи. Оказывается, милые дамы предпочитают «мужские» жанры (шутеры, военные RTS), в ущерб «девчоночьим» поделкам типа Barbie Fashion Show. Кстати и количество игр со знаком Mature за последние три года увеличилось с 8% до 13,2%. Думается, скорый расцвет феминизма в рядах компьютерных геймеров не за горами.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ПРЕДОТВРАТИЛ «СУИЦИД ПО ИНТЕРНЕТУ»

Матильда, 41-летняя итальянка из пригорода Неаполя, убивая время в одном из Интернет-кафе, написала в чате, что собирается покончить жизнь самоубийством перед веб-камерой с публичной трансляцией по Сети. И действительно: на глазах у всех женщина приняла смертельную порцию таблеток. Полицейский Массимо Турбаччи, которому сообщили о происшествии виртуальные очевидцы, не отрываясь от экрана монитора, с помощью клавиатуры, мышки и «какой-то матери» смог предотвратить сокращение генофонда Земли на одну женскую особь. За короткое время ему удалось узнать номер мобильника несчастной, определить его местонахождение и направить туда спецслужбы. В итоге пострадавшая была доставлена в больницу и благополучно откачана.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В ИНТЕРНЕТЕ?

Аналитики Harris Interactive (http://www.harrisinteractive.com) не так давно завершили исследование по актуальной теме: «Чем занимаются подростки в Сети?». Опыты проводили над американцами и была получена следующая статистика: молодые люди в возрасте 13-24 лет (примерно 47 миллионов жителей США) проводят в Интернете 16.7 часов в неделю (2.4 часа в сутки). На просмотр телепередач уходит 13.6 часов, на прослушивание радио – 12, на болтовню по телефону – 7.7, а на чтение книг и журналов – лишь 6 часов в неделю.
Тем не менее, Интернет не полностью овладел вниманием подростков. Лишь 5% «с головой» уходят в Паутину, а 68% во время пребывания в Сети слушают музыку, половина смотрит ТВ, 45% – треплются по телефону, внимают радио или наводят дома порядок и, наконец, 21% читают. Последнее, согласитесь, особенно интересно. Как же это можно читать одновременно с путешествиями по веб-сайтам или онлайновой игрой?

IP АДРЕСА ИССЯКНУТ К 2005 ГОДУ?

Эксперты полагают, что к такому плачевному итогу Интернет придет из-за резкого роста количества «нечеловеческих» пользователей. Не за горами времена, когда каждое современное интеллектуальное устройство, начиная с мобильника и холодильника, заканчивая микроволновкой и унитазом, будет иметь свой индивидуальный IP. Это нужно производителям бытовой техники для организации удаленного управления и связи устройств как между собой (проекты типа «Умный дом»), так и с их хозяином.
Ситуацию может спасти только новая версия протокола: IPv6. Об этом еще раз напомнил в интервью газете New York Times Алекс Лайтман, исполнительный директор компании Charmed Technology. Одно из главных достоинств нового протокола в том, что он способен предоставить 35 триллионов IP'шек, в то время как нынешний IPv4 – лишь

FREEWARE DOWNLOAD

SPYWAREBLASTER 2.6.1

http://www.wilders.org/HTMLobj-1626/spywareblastersetup.exe

Утилита заблокирует шпионские модули (включая spyware ActiveX) проникшие из Сети на компьютер и пресечет скрытную установку новых программ-шпионов. Благодаря пополняемой базе spyware новые вредители вычисляются «на раз». ■

ОЦЕНКА: ★★★★★ **10**
РАЗМЕР: 717 Кбайт

PADONKKOFFSKIY TRANSLITER 1.0.0

http://www.gus.nm.ru/program/padonkstranslitter.zip

Кодировщик превратит русский текст и в стандартный translit и, что важнее, в две «хакерские» кодировки. «Пр0стая» доступна многим обитателям чатов. А вот «С/\0>|<|-|/-\йа» заставит их поломать и глаза, и голову. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆ **9**
РАЗМЕР: 231 Кбайт

SEARCHBAR 1.0.7

http://search.aidagw.com/bmoon/setup.exe

Панель поиска для IE, легко интегрируется в браузер. В обычной комплектации использует более 100 поисковых машин, а всего их доступно более 250. Изюминка программы – на панель добавляется поисковый механизм любого сайта. ■

ОЦЕНКА: ★★★☆ **7**
РАЗМЕР: 960 Кбайт

GOOGLE ТОРМОЗИТ?..

По слухам популярный поисковик Google работает на пределе возможностей, что может обернуться проблемами для пользователя. Алгоритмы Google разрабатывались в далеком 1996-ом, когда никому и не снились нынешние бешеные темпы развития Интернета и потому Google имеет ограничение на число «ищущихся» страниц – чуть более 4 миллиардов штук. Увы, сегодня этот порог практически достигнут. Впрочем, превышение указанного порога поисковику-то не повредит, а вот вероятность удачных запросов сильно снизится...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...65% родителей детей моложе 18-ти лет полагают, что компьютер и видеоигры позитивно влияют на жизнь их отпрысков.

...44% родителей, в доме которых есть игровые консоли, а компьютеры используются для игр, ежедневно или по крайней мере раз в неделю играют на них со своими домашними.

...В США в 89% случаев несовершеннолетние до 18-ти покупают игрушки в присутствии родителей.

...В прошлом году наиболее продаваемыми в США жанрами для консолей стали Action'ы (25.1%), спортивные симуляторы (19.5%) и гонки (16.6%), а для компьютеров – стратегии (27.4%), «детские игры» (15.9%) и Shooter'ы (11.5%).

...Каждый пятый студент американского колледжа уверен, что именно компьютерные и видеоигры помогают заводить новых друзей.

...Меньше 9% российских пользователей Интернета работают с ноутбуками и часто используют их для серфинга, остальные – 91,3% – выходят в сеть со стационарных компьютеров.

...Большинство пользователей (89%) готовы мириться с неудачным дизайном веб-сайта ради полезной информации. И лишь 10% серфингистов более категоричны, они сразу покидают пусть и интересный, но плохо оформленный ресурс.

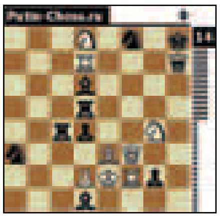
Entertainment Software Association (http://www.theesa.com), «Глас Рунета» (http://www.voxru.net)

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

На этот раз, подбирая флэшки, мы решили отдать дань совершенству идеи, исполнения и графики. Каждая из игрушек «Нашего выбора» – просто шедевр! На наш взгляд, конечно…

«ПУТИН-ЧЕСС»

http://putin-chess.ru/dniputinchess.php?



Шахматная доска и 32 фигуры?.. Но это совсем не то, что вы подумали – играем за обе стороны (черные и белые), стараясь поставить четыре фигуры одного цвета «в линию». За это начисляются призовые очки. При этом и ходить, и «есть» фигуры следует как раз по правилам самой древней и мудрой игры мира. ■

WRATH II

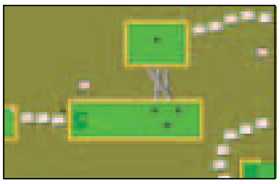
http://www.no-god.com/game/wrathii.swf



...И на седьмой день творения Бог осознал, что и мир он создал глючный, и люди – существа никуда не годные. И решил Он изничтожить все живое на этой дурной планете. На протяжении нескольких уровней нам предстоит заниматься смертоубийством, применяя самое страшное оружие. ■

«МИНИ ГОЛЬФ»

http://web.mit.edu/wnellie/www/miniputt.swf



Мини-гольф, как это ни странно, непростое, требующее точности, твердой руки и решительности занятие (то-то им увлекаются большие начальники!..). Особенность нашего варианта – 18 арен, каждая с особыми препятствиями. Требуется пройти их все за минимальное число ударов. ■

SPEED

http://kurage.tv/game/speed/speed.swf



Быстро кликать мышкой – жизненно важно для многих нынешних игр. Чаще всего требуется это делать еще и метко, попадая курсором в нужную точку экрана. Веселая игра-тренажер поможет проверить и, главное, улучшить свои навыки. Забавно: результат игры оценивается в FPS-ках. ■

FREEWARE DOWNLOAD

FLYVIDEO PLAYER 1.051

http://evolution5.narod.ru/flyvid.zip

Один из лучших видеоплееров, поддерживает более 50 форматов, включая mpeg4 и QuickTime. Отличается от конкурентов компактным русифицированным интерфейсом, простотой управления и нетребовательностью к ресурсам компьютера. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 745 Кбайт

9

FIND IT 4.0

http://www.sm-80.narod.ru/soft/findfast.rar

Универсальный быстродействующий крякер save'ов позволит найти и изменить любой параметр в игровом файле. Кроме «поиска и замены» есть функции представления чисел в разных форматах, сравнения файлов побайтно и так далее. ■

ОЦЕНКА: ★★★
РАЗМЕР: 470 Кбайт

7

4 миллиарда.
Впрочем, потенциальных пользователей не покидают сомнения в необходимости выхода холодильников и кофеварок в Интернет. Ведь мало кому нужен унитаз со сливным бачком, доступным хакерским атакам, не так ли?..

«РОБИН ГУД» СДАЛСЯ ВЛАСТЯМ И БЫЛ ОТПУЩЕН ПОД ЗАЛОГ
Адриан Ламо (http://adrian.adrian.org – очень своеобразная страничка, между прочим...) – загадочная фигура сетевого андеграунда. Удачливый хакер, запросто и не раз, проникавший в корпоративные сети Yahoo!, AOL Time Warner, MCI WorldCom, Microsoft, NSA, он никогда не извлекал из своей ловкости прямой выгоды. Взломав очередной сервер, он лишь досконально и правдиво информировал владельцев о найденных уязвимостях и все! Многие администраторы и владельцы ресурсов даже вознаграждали его небольшими премиями за выявленные дыры в системах безопасности. Но только не New York Times!
То ли Ламо изменил своим принципам и в самом деле сделал за счет издательства тысячи платных запросов консалтинговой службе, то ли NYT решила примерно наказать нахала, но издательство стало первой компанией подавшей иск на хакерского Робин Гуда – аж на $325000. А такая сумма, между прочим, это штраф в $500000 и до 15 лет тюрьмы. Забавно, но Адриан Ламо, как обычно, сам сообщил администраторам NYT о выявленных дырках, после чего получил не благодарность от компании, а повестку в суд. Пробегав от властей почти полтора года, он на днях явился с повинной в суд Нью-Йорка. Ламо говорит, что взломал сеть NYT всего лишь после двухминутного сканирования семи неверно сконфигурированных прокси-серверов и, мол, «такую простую вещь может сделать почти каждый пользователь, умеющий настраивать свой браузер». Пока суд запретил ему покидать родительский дом и использовать Интернет иначе, чем для получения почты и поиска работы. А поклонники Адриана Ламо уже собирают на http://freelamo.com деньги для грядущего процесса.■

материал создан при участии Станислава Полозюка (orion@gameland.ru)



игры • демо-версии • патчи • новости • описания • коды • preview • чат • форумы

MP3 ИСКАЛИ?..

СОВЕТЫ «БЕДНЫМ» И «БОГАТЫМ» МЕЛОМАНАМ…

У комплектован ли ваш ПК хорошей звуковой картой и добротной акустикой (желательно 5.1 или 7.1 из серии «назло соседям!..»)?! Надеюсь, что да, ведь слушать цифровую музыку через пару пластмассовых колонок неизвестного генезиса сегодня просто неприлично. Теперь второй вопрос – где ее взять? Покупать диски с 15-20 песнями – смысла нет, а рыночные «сборники MP3'шек» не для таких знатоков и ценителей, как мы с вами. Остается только одно – Интернет! Именно в глобальной Сети можно найти все, что нужно настоящему меломану. Как и где – сейчас разберемся.

MP3SEARCH.RU

Интернет: http://www.mp3search.ru
Язык: русский
Оценка: 9.5

MP3Search является самым популярным в России музыкальным порталом. Огромнейшая база музыки, файлы которой можно скачать не только с mp3search.ru, но и с других музыкальных ресурсов. Стоит отметить, что местная MP3-коллекция регулярно обновляется и дополняется, но это не значит, что на сайте нельзя найти хиты ушедших лет! Например, наряду с популярнейшей «Eagles – Hotel California» здесь можно было отыскать песни (официально не вышедшие на дисках!..) с «Фабрики звезд». Аналогичная ситуация и с другими новинками: композиции еще официально нет на CD, а с MP3Search ее можно уже скачать. Кроме MP3, на сайте можно найти популярные «Хит-парады», MP3 софт, новости и рейтинги композиций.

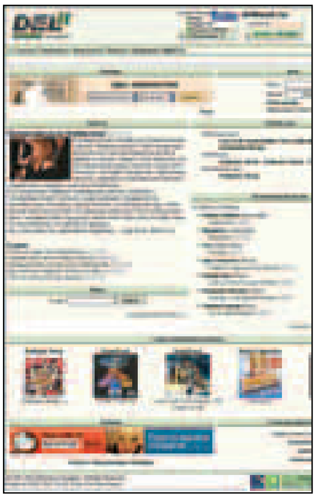
Неужели – идеальный музыкальный портал?! Увы, когда начинаешь копать глубже, понимаешь, что и солнце не без пятен! Нас, как и любого отечественного меломана, интересуют, прежде всего, бесплатные MP3, а за каждую композицию, скачанную с домена MP3Search.ru, следует заплатить около 12 центов. Причем за большинство клубных миксов и прочих рульных вещиц (найти на дисках их сложно) можно и отстегнуть. А вот за другие… Из-за этого пренеприятнейшего (и единственного!) недоразумения приходится дальше копаться в Паутине…

DELIT MUSIC NAVIGATOR

Интернет: http://delit.net
Язык: русский
Оценка: 8

Львиная доля ссылок с MP3Search.Ru приходится именно на DELit.net. Конечно, база сервера DELit поскромнее, чем MP3Search, но некоторые композиции можно найти только тут! Фонотека сайта делится на зарубежную, отечественную музыку, саундтреки и новинки. Так отыскать нужную композицию намного легче.

Кроме этого, сайт отличается прекрасным разделом «Статьи», где расположены все последние новости музыкального мира. А «Рейтинг дня» DELit.net, на мой взгляд, намного точнее, нежели на MPSearch.Ru! К примеру, на протяжении недели (с 11 по 17 августа) лидировал альбом Soundtrack – Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life и бомбовая композиция P.O.D. – Satellite (Oakenfold Remix) (с того же альбома). Кстати, на момент написания статьи эта вещица была доступна только на DELit'e и больше нигде. Профессиональная работа!



RIN.RU – MP3

Интернет: http://www.mp3.rin.ru
Язык: русский
Оценка: 8

По количеству композиций RIN.ru аналогичен сервису DELit.net. Но это не значит, что про один из этих порталов можно забыть. Просто файлы, которые есть на RIN.ru, можно не найти на DELit.net и наоборот.

Фонотека RIN.ru делится лишь на зарубежную и отечественную. Впрочем, есть удобный поиск по имени артиста/композиции/альбома.

Очередной раз перерывая базу этого сайта в поисках «Michael Cretu & Andru Donalds – Just For One Day» я обнаружил, что на RIN.ru, равно как и на DELit.Net, почти все MP3 заливаются целыми альбомами. Поэтому если ищите одну песню из альбома, то вероятность, что найдутся все – велика!

Помимо всего прочего, на RIN.ru есть свое радио (http://www.mp3.rin.ru/ru/radio/), вещающее в двух потоках: низкого (32 Кбайт/с Моно) и высокого (128 Кбайт/с Стерео) качества. В обоих случаях мы услышим новинки Российской поп музыки (а как же зарубежная?), а понравившиеся композиции можно скачать с архива RIN.ru.

Хочешь быть не один… или в RIN!!!



GRAMMY.RU

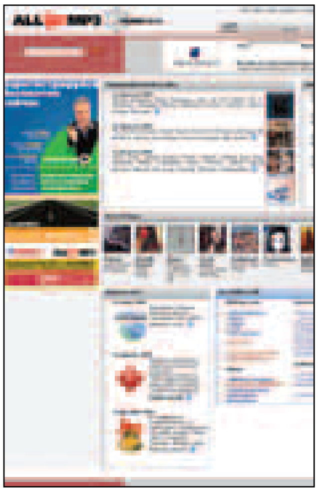
Интернет: http://www.grammy.ru/mp3/index.htm
Язык: русский/английский
Оценка: 7.5

Grammy.Ru – не специализированный mp3-портал, как, например, MP3Search.Ru, и помимо MP3 на сервере есть коллекция клипов, Flash-роликов, Online-Radio и даже Live-Video (предоставление услуг web-трансляций).

Кроме этого, тут предоставляют специальную услугу хранения персональных музыкальных файлов Grammy.ru. На ftp-сервер (ftp3.grammy.ru) вы можете закачивать файлы совершенно бесплатно, дабы освободить место на жестком диске (подробнее – http://www.grammy.ru/gn/mp3hints/200206291846-5055.htm).

Коллекция MP3 на сайте своеобразная и некоторые ее композиции очень сложно найти в другом месте. Так, например, только на Grammy.Ru я нашел бесплатную коллекцию MP3 (аж 16 штук) Music Instructor.

Если заглянуть в недалекое



прошлое сайта, то можно вспомнить период, когда Grammy находился в «аварийном» состоянии и половина ссылок была недействительной. Сейчас таковых стало значительно меньше, но все-таки иногда скачать нужную композицию не удается...

ALLOFMP3.
Интернет: http://www.allofmp3.com
Язык: русский
Оценка: 9

Такой огромной базы «песен в MP3» я не встречал нигде! На ALLOFMP3.Com есть все, начиная от титанического Фредди Меркури & Co и заканчивая пресловутыми «Тату»! Все доступно для скачивания и прослушивания. Но если последнее осуществляется бесплатно, то за даунлоад MP3 в хорошем качестве (начиная с 128 kbps) придется отвалить N зеленых президентов. Платить можно двумя способами: месячной подпиской ($14.95 в месяц за 1000 файлов) и по трафику ($0.01 за 1 Мбайт информации). Помимо огромнейшей базы музыки (более 173000 песен) и клипов, портал ALLOFMP3.Com от других конкурентов отличается возможность загрузки музыки не только в MP3, но и в WMA (Windows Media Audio) и OGG. Бесспорно одно, если вашему кошельку по плечу дружба с ALLOFMP3.Com, то этот сайт – лучший из всех существующих. Менее состоятельные обойдут этот ресурс стороной.

РМП
Интернет: http://rmp.ru
Язык: русский
Оценка: 9

RMP.Ru – один из лучших MP3 порталов Рунета. В общем ряду его выделяет хороший подбор молодежных композиций. Я почти всегда находил здесь то, что долгое время не мог найти. Ну а цифры говорят сами за себя: 27 Гигабайт музыки (около 8500 файлов) русскоязычных исполнителей всех стилей и направлений плюс 19 Гбайт музыки (более 5000 песен) иностранных исполнителей от 2рас до Zodiac.

Скачивание музыки становится доступным только после БЕСПЛАТНОЙ регистрации. Настоящий меломан хорошо понимает, что 13500 бесплатных порой лучше, чем 173000 платных песен!

В этот обзор были включены только самые лучшие и самые популярные MP3-серверы (с точки зрения автора, конечно). Как же искать музыку? Поиск я всегда начинаю с MP3Search.Ru. И, если результаты не удовлетворяют, отправляюсь в путешествие по другим ресурсам. Советую действовать так и вам, поскольку велика вероятность, что нужная композиция, отсутствующая на MP3Search.Ru, обнаружится на Grammy.Ru или RMP.Ru.

Ну а если «финансовый вопрос – не вопрос!», то можно ограничиться одним лишь ALLOFMP3. Com. Этого уж точно хватит... ■



Блок новостей не перестают оккупировать Тату и Пугачева. Вот оказывается какие две вещи всегда волновали русскую душу...



ЯЗЫК ДО ТОКИО ДОВЕДЕТ

Все мы прекрасно знаем, как «замечательно» работают программы-переводчики. Дело дошло до того, что новые ляпы более не встретишь на http://www.anekdot.ru, настолько тема эта приелась. Любой человек, мало-мальски знакомый с английским языком, лишь брезгливо морщится, услышав о том, что кто-то всерьез рассчитывает на машинный перевод. Дескать, работа над ошибками займет времени больше, чем перевод с нуля.

Но что делать, если текст абсолютно непонятен? В европейских языках, где используется латиница, можно хотя бы названия игр и компаний знакомых углядеть, даты и заимствованные из английского языка слова распознать. Но часто ли бывает так, что, к примеру, французские сайты публикуют информацию, которой нет и не будет на их англоязычных конкурентах?

Вспомнил я об этой теме тогда, когда добрые люди мне подкинули для изучения ссылку на новость на японском сайте. Там говорилось о связи миров Final Fantasy X-2 и Final Fantasy VII, а также возможном сиквеле одной из этих игр. Или обеих сразу. Изначально туманный текст (информации-то точной нет, есть лишь слухи, да многозначительные намеки работников компании) на языке оригинала прочесть и понять можно было лишь ценой больших усилий, поэтому сервис http://babelfish.altavista.com/ пришелся как нельзя кстати. Позже он же был испытан на корейском игровом сайте http://www.ruliweb.com и (для смеха) на ведущем российском консольном форуме http://forum.pristavki.com. Все тексты переводились на английский.

Каково первое впечатление? Естественно, система перевода «на лету» работает крайне криво, даже убогие пиратские «русефекации» выглядят уверенно рядом с текстами «от Babelfish». Ни о каких литературных достоинствах не стоит даже и мечтать – лишь бы просто понять, о чем речь идет. И тут все зависит от языка оригинала. В японской новости Babelfish раскрыл все иероглифы и составил в более-менее подходящие по смыслу слова. Правда, с не всегда корректной грамматикой, но зато и без отсебятины. Названия игр и компаний, записанные катаканой (Final Fantasy, Square Enix), были оставлены как есть, но это не так страшно. Человек, знакомый с предметом разговора, вполне может понять, о чем идет речь.

Наиболее неудачным был эксперимент с корейским сайтом. Часть иероглифов, вероятно, была переведена правильно, для других переводчик выбрал неверное значение, для некоторых была приведена английская транскрипция без пояснений. Понять хотя бы что-то из получившегося текста оказалось для меня задачей непосильной. Напротив, автоматический перевод с русского на английский можно назвать условно терпимым. Хотя слово «приставка» Babelfish понимает не так, как нам бы хотелось, в большинстве случаев приводятся варианты (!) перевода (например, «свет» превращается в «world/light»), так что пользователь может сам сообразить, что же имелось в виду. Babelfish также правильно распознает русские фамилии и грамматику, поэтому получившийся в результате текст (особенно если автор оригинала не увлекался языковыми изысками) вполне читабелен. И практика показывает, что зашедшие на огонек (например, отругать кого-то за выложенный без спросу на форум фанарт) иностранцы не теряются при виде замечательной аббревиатуры ZHRPG.

ВОЛШЕБНЫЙ МИР КОНСОЛИ NES

«Все, что вы хотели знать о NES, но боялись спросить» – так следовало бы назвать сайт NESWorld (http://nesworld.parodius.com/). Эмуляторы-эмуляторами, но ROM-файлы дают неполное представление о том, чем жила и живет до сих пор консоль в своем реальном воплощении. И не только официальном…

На сайте собрана информация обо всем, что имеет отношение к NES. Возможно, не всегда подробная, но зато не ограничивающаяся рецензиями на вышедшие официально игры. Просто перечислю самое интересное. Редкие или самодельные периферийные устройства, различные версии самой консоли, официальные локализации игр – раз. Описания известных автору пиратских картриджей (вплоть до «9999999 IN 1»), альфа-версий («прототипов») легальных игр, неавторизованных портов с других консолей, выпущенных без лицензии оригинальных вещей, а также самодельных некоммерческих проектов – два. Реклама в журналах и на телевидении, упоминания



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

NES в фильмах, постеры и слоганы – три. Есть и такая штука как список игр, которые должны были появиться на консоли, но по различным причинам этого не произошло. Информация о нелегальных клонах NES (вернее, Famicom) и играх для них вполне достоверна – автор лично посещал некоторые из стран, где это добро продается до сих пор (Турция, Китай, Россия, Испания и Голландия). Отчеты о поездках прилагаются. К слову, в списке консолей есть и знакомый всем с детства Dendy Junior...
Сайт живет и до сих пор, благо новости из пальца высасывать не приходится. То китайцы сконструируют очередной «портативный Famicom», то телеканал Discovery разродится передачей об истории компьютерных игр. Программисты-энтузиасты время от времени игры самодельные в сети публикуют, а если хотите к ним присоединиться – на сайте есть вся необходимая документация. И не стоит думать о том, что NES интересен лишь единицам. Корни многих современных игр – именно там, и далеко не все идеи старины глубокой устарели. Ведь не зря же Metal Gear Solid 3 многие расценивают как возврат к идеям оригинального Metal Gear. Что уж тут говорить о проектах вроде Teenage Mutant Ninja Turtles... Да и ностальгию по старым добрым временам еще никто не отменял. ■

«ДЕНДИ» ЗА ДЕНЬГИ?

Коммерческих эмуляторов существует не так уж и много, и заработать деньги их авторы обычно пытаются на том, что имеют уникальное предложение, интересное широкой аудитории. Bleem был первым реально работающим эмулятором PS one, VirtualGameStation – вторым, но зато намного более качественным, а недавно перешедший на платную основу GiriGiri – главная надежда поклонников Saturn. Тем не менее, платные программы для фанатов совсем старых консолей, существуют уже давно, а недавно обновилась одна из них – Pasofami (NES, SNES, GB). Скачать бесплатную версию можно, но тогда можете забыть о звуке и возможности сохраняться. Тут поможет лишь платная регистрация.
По скорости и совместимости Pasofami отстает от конкурентов, но зато обладает максимальным количеством дополнительных функций. Это и запись игрового звука в любой из популярных форматов, и «выдирание» музыки непосредственно из ROM-файлов, и манипуляции с графикой, позволяющие быстро набрать скриншоты для составления карт. Кроме того, в Pasofami встроен клиент для работы с устройствами чтения картриджей. Зачем? Как вы должны помнить, легально запускать игры для приставок на эмуляторе можно лишь если у вас есть оригинальная версия. С CD-приставками проблем нет – на компьютере диски к ним читаются без проблем. Здесь же нужно сделать самому, либо купить у автора эмулятора устройство для дампа картриджа, сделать необходимый ROM-файл, а потом уже спокойно использовать его, не опасаясь за свою свободу.
Если вас не интересуют NES и SNES, то Pasofami все равно пригодится – его функции чтения игр поддерживают практически все картриджные приставки. Главное – устройство нужное купить или собрать самому. На сайте (http://hp.vector.co.jp/authors/VA005758/) имеется подробная документация «для чайников», вот только она вся... на японском языке. Интересно, как с ней будет работать http://babelfish.altavista.com/? ■

ВОЙНА КОНСОЛЕЙ ПО ФРЕЙДУ

Список моих любимых сайтов на днях пополнился. Pointless Waste of Time (http://www.pointlesswasteoftime.com/) зажигает! Собственно, публикует он статьи далеко не только об играх, хотя и о них не забывает. Тем не менее, взявшись за аналитический материал о войне консолей, местный автор продемонстрировал не только чувство юмора, но и великолепные знания в области игровой индустрии. Материал был замечен геймерами и привел к резкому увеличению траффика – самому большому за всю историю существования проекта. Будем надеяться на то, что злобные видеогеймеры не разорят тех, кто оплачивает хостинг.
Текст изобилует фразами в духе «разработчики игр должны уже сейчас начать работу над проектами для GameCube 2, чтобы успеть к назначенной на 2005 год дате провала еще одной приставки от Nintendo» и графиками зависимости длины пениса от любимых способов времяпрепровождения, но за каждой шуткой стоит ссылка на реальную новость. Наконец, что самое ценное, типичный упертый фанат одной-единственной консоли, прочитав этот опус, вполне может одуматься и стать добропорядочным мультиплатформенным геймером. Ибо недостатки есть у всех, и лишь в единстве – наша сила! ■

В ПРОДАЖЕ С 9 ОКТЯБРЯ



COVER STORY
World of Warcraft
Сможет ли World of Warcraft совершить долгожданный прорыв в жанре онлайновых RPG?

МЫСЛИ ВСЛУХ
Кто одержит победу в битве шутеров, посвященных Второй мировой войне? Читайте наш специальный репортаж про двух главных соперников: Call of Duty и Medal of Honor: Pacific Assault.

ДЕМИУРГИ II
Эту игру мы ждали с нетерпением со дня первого анонса и вплоть до выхода. И вот она на нашем разделочном столе: красивая и свежая! Читайте эксклюзивный обзор!

TECH
Тест: семь мониторов для игроманов. Сделай сам: собираем домашний кинотеатр. Первый взгляд: системная плата Gigabyte GA-7VT600 1394. Джойстик Saitek Cyborg Evo. 3D-акселератор ASUS V9950 Ultra. «Крякнутый Кейс». Новости.

А также: новости, preview, review, loading, советы по прохождению игр, как это делается..., игровая альтернатива, двадцатка лучших игр, график выхода игр и многое другое

(game)land

ПЕТР ГОЛОВИН_PETR@GUIDES.RU

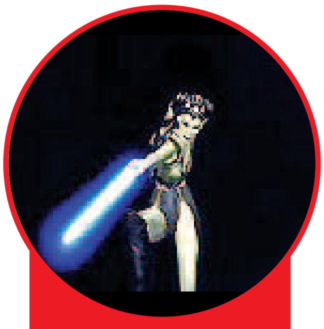
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

ПУТЬ ДЖЕДАЯ

Основная особенность Jedi Academy – смещение акцентов игры на использование лазерного меча. Пользоваться пылающим клинком непросто, а поэтому необходимо знать основные навыки владения главным джедайским оружием. В игре можно применять различные приемы, с которыми вы сейчас и познакомитесь. Итак, приступаем к тренировкам.

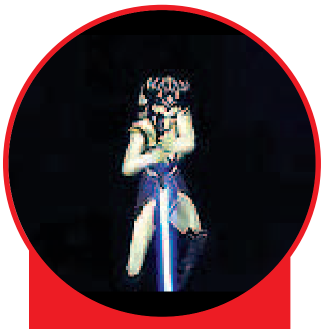
Но в начале немного теории. Если вы играете на невысоком уровне сложности (например, Padavan), прохождение не потребует применения тактических хитростей. Другое дело – если вы решитесь отправиться в путешествие на уровне сложности Jedi Master. Здесь уже мало просто махать мечом налево и направо. А поэтому разрешите дать вам несколько советов, которые помогут в схватке с врагами и позволят выйти победителем из любого сражения. Старайтесь избегать большого скопления врагов. Имперские солдаты и прочие враги не способны оказать какого-либо достойного сопротивления, но в больших количествах они могут заметно подпортить ваше здоровье. В схватке с превосходящим противником целесообразно использовать меч, тогда как отстреливать одиноких солдат лучше всего из снайперской винтовки DXR-6. В игре довольно часты ситуации, когда вместе с имперскими стрелками на вас будут нападать другие джедаи. В большинстве случаев, такое столкновение может иметь самые трагические последствия, поэтому при встрече с другим обладателем лазерного меча следует обращать внимание на свои собственные движения. Помните знаменитую сцену боя Йоды из «Атаки клонов»? Первое, что бросается в глаза, когда видишь этот поединок – ловкие прыжки магистра. Здесь есть чему поучиться. В бою с джедаем старайтесь не подпускать его близко к себе, используя для этого различные силовые приемы. Ни в коем случае не стойте на месте, обороняясь от ударов с помощью блоков. Больше двигайтесь и используйте свой меч как метательное оружие. Прыжок, удар и снова прыжок – вот наилучший способ борьбы с представителями темной стороны Силы. Если же вы сталкиваетесь с ситуацией, когда соперник превосходит вас в ловкости и силе, используйте эффект замедления времени. Такая тактика работает всегда и позволяет одолеть даже самого мощного и натренированного бойца. Столкновения джедаев в игре больше походят на поединки зрелищного файтинга, и поэтому несколько стремительных атак способны изменить исход схватки в вашу пользу. А теперь представляем вашему вниманию основные приемы борьбы, используемые в бою. Это основные виды атаки, и они могут использоваться как с обычным лазерным клинком, так и с двойным посохом. С ростом уровня героя мощность наносимых ударов будет возрастать, поэтому рекомендую вам хорошо освоить все основные удары, описанные ниже, ведь они способны помочь в схватке с мощным противником. Да прибудет с вами Сила.

УДАРЫ



УДАР С ПОДКАТОМ (BOTH ROLL STAB)

Атака после переворота на земле, с проведением колющего удара.
Требования по Силе: нет.
Способ проведения по умолчанию: [W] + [C] + левая кнопка мыши.



ДОБИВАНИЕ ВРАГА НА ЗЕМЛЕ (ATTACK ENEMY ON GROUND)

Название приема говорит само за себя. Очень эффектная атака, позволяющая завершить любой прием.
Требования по Силе: нет.
Способ проведения по умолчанию: [ ] + [W] + левая кнопка мыши.



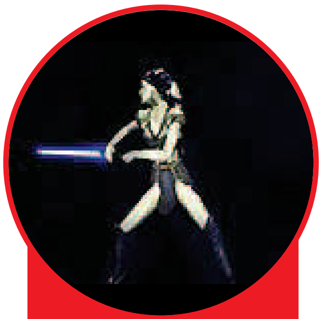
ПРЫЖОК С ПЕРЕВОРОТОМ (CARTWHEEL)

Этот удар заставляет вспомнить «Матрицу» и знаменитого Нео, большого мастера таких трюков.
Требования по Силе: нет.
Способ поведения по умолчанию: левая кнопка мыши + [A] или [D].



АТАКА БАБОЧКИ (BUTTERFLY ATTACK)

Один из самых сложных по исполнению приемов. Позволяет атаковать врагов в полете.
Требования по Силе: силовой прыжок 2.
Способ проведения по умолчанию: [ ] + [A] или [D] + левая кнопка мыши.



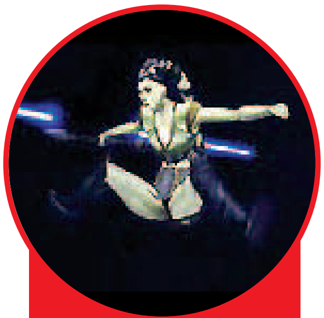
УДАР НАЗАД (STAB BACK)

Этот прием позволяет проводить стремительные атаки с выпадом назад.
Требования по Силе: нет.
Способ проведения атаки по умолчанию: левая кнопка мыши + [S].



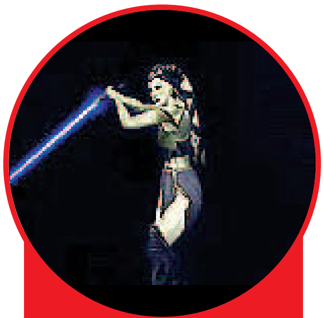
БЫСТРЫЙ УДАР (LUNGE ATTACK)

Прием дает возможность делать резкий выпад вперед, производя режущий удар.
Требования по Силе: нет.
Способ проведения атаки по умолчанию: [C] + [W] + левая кнопка мыши.



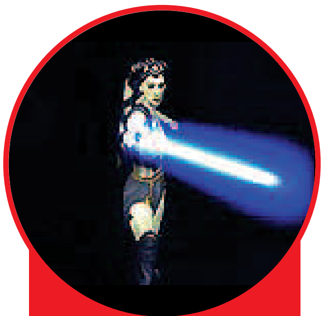
ДВОЙНОЙ УДАР (SPLIT KICK)

Позволяет подпрыгивать вверх, нанося удар в две стороны.
Требования по Силе: нет.
Способ проведения по умолчанию: [ ] + правая копка мыши.



БЫСТРАЯ АТАКА (FAST ATTACK KATA)

Серия стремительных атак, сопровождаемая различными ударами.
Требования по Силе: нет.
Способ проведения по умолчанию: быстрое нажатие правой и левой кнопок мыши.



СИЛОВОЙ ПРОКОЛ (FORCE PULL IMPALE)

Прием дает возможность проводить быстрый выпад вперед, делая колющий удар.
Требования по Силе: нет.
Способ проведения по умолчанию: силовой толчок [F1] + левая кнопка мыши.



БЕГ ПО СТЕНЕ (WALL RUN)

Дает возможность в любой момент во время бега забежать на стену.
Требования по Силе: силовой прыжок 2.
Способ проведения по умолчанию: [ ] + [W] или [A].



1 LIGHTSABER



Лазерный меч – оружие, отличающее Рыцаря Джедай и вселяющее страх в обитателей галактики. Он представляет собой энергетический клинок большой мощности, который может использоваться как для нападения, так и для защиты. Первичная атака – колюще-режущий удар. Вторичная атака – силовой бросок. Тип используемых боеприпасов: нет.

2 BLASTER RIFLE E-11



Основное оружие имперских солдат. Винтовка обладает небольшим весом, поэтому ее легко переносить и прятать. Первичная атака – медленный одиночный выстрел со средним уровнем точности и большой убойной силой. Вторичная атака – очередь зарядов с небольшой точностью попадания. Используемый тип боеприпасов – бластерная обойма.

3 DISRUPTOR RIFLE DXR-6



Действие оружия происходит на молекулярном уровне. Запрещена практически во всей галактике. Первичная атака – одиночный выстрел с низким уровнем огня, высокой скоростью патрона и небольшим радиусом поражения. Вторичная атака – снайперский режим: одиночный выстрел с небольшим уровнем огня и увеличенным уровнем повреждений. Используемый тип боеприпасов – энергетическая ячейка.

4 BOWCASTER



Это оружие способно стрелять мощными металлическими молниями, окруженными энергетическим сгустком. Основное неудобство – большой расход энергии для выстрела. Первичная атака – медленный одиночный выстрел с небольшим радиусом поражения. Вторичная атака – выстрел высокой мощности, отражающийся от твердых поверхностей. Используемый тип боеприпасов – энергетическая ячейка.

5 BLASTER PISTOL BRIAL



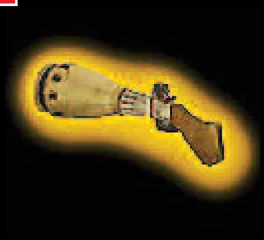
Медленное карманное энергетическое оружие высокой точности. Первичная атака – неторопливый одиночный огонь большой мощности. Вторичная атака – наращивание мощности заряда для увеличения силы наносимых повреждений. Используемый тип боеприпасов – бластерная обойма.

6 HEAVY REPEATER



Это разрушительное оружие высокой мощности, стреляющее металлическими пулями. Имперские войска используют его как установку для мощных прицельных выстрелов. Первичная атака – полностью автоматический огонь. Вторичная атака – одиночные выстрелы разрывными снарядами. Используемый тип боеприпасов – металлические иглы.

7 EMP-2



Импульсная винтовка. Стреляет ионными зарядами, способными разрушать электронные системы и клетки живых организмов. Первичная атака – одиночный выстрел, приводящий к потере сознания у людей и вызывающий повреждение дроидов. Вторичная атака – энергетический выстрел, создающий электромагнитное поле. Используемый тип боеприпасов – энергетическая ячейка.

8 FS-1 CANNON



FS-1 стреляет металлическими пулями. Данное оружие разработано для одновременного поражения нескольких целей, расположенных в непосредственной близости от объекта. Первичная атака – одиночный выстрел. Вторичная атака – выстрел двумя разрывными минами, взрывающимися через некоторое время. Используемый тип боеприпасов – металлические иглы.

9 MER-SONN



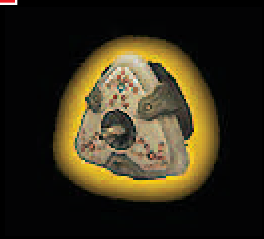
Стреляет ракетами класса Аракид 3Т3. Огромная мощность Mer-sonn делает оружие опасным при стрельбе по близким целям. Обладает высокой эффективностью при использовании режима «цель». Первичная атака – выстрел одиночной ракетой. Вторичная атака – выстрел одиночными самонаводящимися ракетами класса «цель». Используемый тип боеприпасов – ракеты.

10 THERMAL DETONATOR



Тепловая взрывчатка – это граната с небольшим радиусом поражения, использующая технологию высвобождения тепловой энергии, уничтожающей вокруг себя любые объекты. Первичная атака – взрыв срабатывающий через некоторое время после падения гранаты. Вторичная атака – взрыв от внешнего воздействия.

11 TRAP-MINE



Мина-ловушка оборудована лазерным лучом, закрепленным на корпусе. Активация происходит при пересечении лазерного луча каким-либо объектом. Если луч будет нарушен или будет произведен выстрел в заряд, мина взорвется. Первичная атака – мощный взрыв при пересечении луча. Вторичная атака – после размещения мины, активизируется сенсорный датчик, реагирующий на объект, попавший в радиус поражения.

12 EXPLOSION



Взрывчатка представляет собой взрывное устройство с дистанционным детонатором. Взрывчатку можно установить на объекте, либо метнуть, после чего ее можно будет активировать. Взрывчатка используется для установки ловушек или для взрыва запертых дверей. Первичная атака – установка заряда перед объектом. Вторичная атака – активация установленной взрывчатки.


Вампиры
кровавая и шокирующая
история
1С
Idol
PAN VISION
snowball.ru
технология творчества

МАКСИМ ПЕТРЕНЧУК_MAXIMUS@GUIDES.RU

REPUBLIC: THE REVOLUTION (РЕСПУБЛИКА: РЕВОЛЮЦИЯ)

ПРЕДВЫБОРНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Новострания – маленькое государство, расположенное на территории бывшего СССР. С уходом коммунистов власть захватил диктатор Василий Карасев. Он жестокий политик, подавляющий любые проявления оппозиции. Прошлое Карасева малоизвестно средствам массовой информации, но поговаривают, что он вышел из мафиозных кругов. Большинство государственных должностей было отдано союзникам Карасева, и с тех пор национальное имущество страны активно расхищается. Первым указом Карасев приказал построить себе роскошный дворец, а ведь большинство населения Новострании живет за чертой бедности. Но, несмотря на безудержную агитацию подконтрольных Карасеву СМИ, в народе растет недовольство. Ситуация по-прежнему остается нестабильной и все зависит от того, найдется ли человек, способный поднять массы на революцию.

СОЗДАНИЕ ПАРТИИ И ПЕРСОНАЖА

Начав играть в «Республику», вам предстоит пройти специальный тест с десятью вопросами. Его результаты определят личные черты персонажа и его политические взгляды. Затем вам предложат выбрать эмблему партии, помните, она тоже влияет на идеологию.

Характеристики

Созданный герой будет иметь пять характеристик. Большинство моментов игры построено на так называемых «действиях», и от того, насколько велика та или иная черта персонажа, будет зависеть его успех. При выборе «действия» нужная характеристика будет подсвечена голубым цветом, что дает вам возможность оценить фактор успеха. Характеристики персонажа можно поднять после повышения уровня – на это вам дается 10 дополнительных очков. Развивайте те черты, которые вы используете чаще всего. Например, специализирующемуся на погромах и криминалитету персонажу совсем ни к чему делать упор на харизму.

Статус – положение вашего персонажа в обществе, его богатство и известность.

Контроль – способность персонажа к управлению людьми, интригам и планированию масштабных операций.

Харизма – внешняя привлекательность персонажа, обаяние и умение понравиться людям.

Внешность – внешние данные персонажа, импозантность и навыки позиционирования перед другими людьми.

Решимость – убежденность в своих идеалах. У вашего персонажа пункт убежденности в начале игры равен 100%.

ОБЗОР

В игре есть два вида камеры – «с крыши» и со спутника. Вид «с крыши» позволяет вам наблюдать за отдельным районом или персонажем. Используя этот вид, можно передвигать камеру стрелками клавиатуры. При виде со спутника вашему взору предстает сразу весь город. Обзор со спутника удобен для глобального стратегического планирования. Нажатие на колесико мышки мгновенно переключает вас на другую камеру.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖА

Каждый член вашей партии может выполнять различную работу, иначе называемую действиями. При помощи «действий» вы можете влиять на происходящее в городе. Сутки в «Республике» разделены на три части: утро, день, ночь. Большинство персонажей работают две части дня, а третью проводят дома. Внимательно следите, чтобы все ваши персонажи в свободное время занимались делом.

Повышая уровень, персонаж может выучить новые умения или улучшить старые.

Виды действий:

1. Исследование обстановки

Для повышения эффективности собственной работы, необходимо знать как можно больше. Успешное выполнение действий данной категории существенно обогащает ваши познания об окружающем мире. Вы можете узнать больше о противниках и о других персонажах. Чем больше поддержка вашей партии в конкретном районе, тем больше вы получаете оттуда информации.

2. Найм персонала

Даже самый умный человек не сможет в одиночку провести революцию. Вам нужны компетентные помощники. В свою партию можно взять или нейтральных персонажей, или представителей других партий. На успех вербовки влияют статус вашего персонажа, уровень развития действия и разница во взглядах.

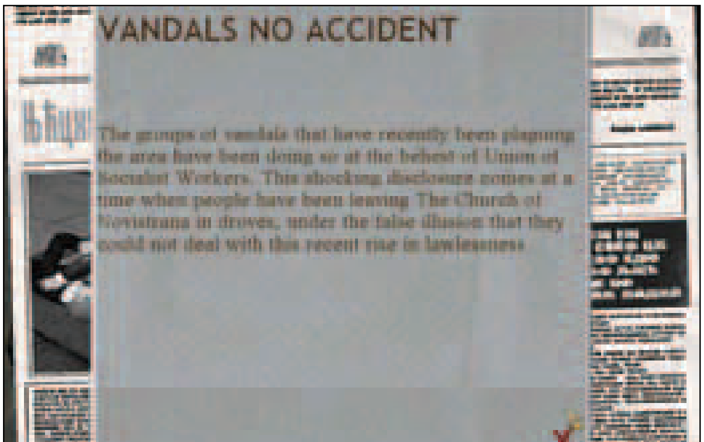
Цель: Персонаж

3. Агитация населения

Поддержка населения жизненно важна для вашей работы. Сочувствие со стороны широких масс дает вам дополнительные ресурсы. Вы можете агитировать лишь нейтральное население квартала. Если жители сочувствуют другой партии, необходимо сначала их отвлечь от нее, а уже потом проводить свою агитацию.

Цель: Район

Эффект агитации усиливается за счет



О наших «подвигах» пишут в газетах.



Его мы сейчас и завербуем. Обратите внимание на иконку, подсвеченную мышкой.



Кура-Гриль. Впрочем, вместо жирных ножек Буша здесь вас ждут лишь тощие синявинские петушки.



Уровень знания района постепенно снижается. Если долго не проводить разведку, ситуация может выйти из-под контроля.

следующих факторов:

** Идеологическое соответствие действия и района;*

** Пониженная секретность привлекает больше людей к акции;*

** Лояльные вам соседние районы оказывают некоторое влияние на избирателей;*

** Показатели исполнителя.*

4. Уничтожение поддержки противников

Распространение клеветы, критика и нападения на агитационные участки ослабляют влияние соперников в районе. Отвернувшиеся от партии жители становятся нейтральными, что позволяет привлекать их на свою сторону.

Цель: Район – Зона влияния конкретной партии

5. Ослабление воли неприятельского персонажа

Эффективная борьба с противниками заключается не только в промывании мозгов населению. Вам надо посеять раздор в стане врага. Используйте действия данной группы для ослабления воли противников.

Цель: Неприятельский персонаж

6. Усиление воли персонажа

Чтобы противники не могли переманить ваших персонажей, необходимо усилить их решимость. Как это лучше сделать, зависит от идеологии конкретного персонажа. Силовики уважают силу, влиятельных людей можно подавить собственным влиянием, а бизнесменов – подкупить.

Цель: Член вашей партии

7. Распространение дезинформации

Действия данной группы помогает вам скрыть действия собственных персонажей. Если о ваших махинациях и черных технологиях узнает пресса, избиратели могут остаться недовольны и отвернуться от партии. Особо важна дезинформация во время акций по уничтожению поддержки противников.

Цель: Район

8. Квестовые задания

Некоторые действия связаны с заданиями в игре. Вся нужная информация будет указана в задании.

Цель: Объект

РЕСУРСЫ И ИДЕОЛОГИЯ

Для выполнения действий вам понадобятся ресурсы. В игре имеются три ресурса, определяющиеся общественной поддержкой – сила (красный), влияние (синий) и деньги (желтый). Соответственно, все действия делятся на три вида. По цвету заднего фона у иконки действия вы можете определить, к какому виду относится данное действие. Помимо используемых ресурсов, вид действия определяет степень его влияния.

В каждом квартале города живут люди с определенной идеологией. Максимальный эффект агитации в районе достигается действиями сходной идеологии. Силовые действия воздействуют на население силовых районов, влияние – на кварталы, где живут высокопоставленные люди, а деньги – на бизнесменов. При использовании действий наиболее распространенной в квартале идеологии, персонаж получает 20%. Действия, направленные против районов с враждебной идеологией, получают 20% пенальти. Контроль над определенными районами приносит партии соответствующее число ресурсов, которые добавляются в вашу копилку утром нового дня. Цифра на полосе идеологии означает ресурсы, доступные в районе. Старайтесь взять под свой контроль те районы, ресурсы которых вам больше всего нужны.

Персонажи с разной идеологией владеют особыми навыками и профессиями. Люди с несоответствующими полити-

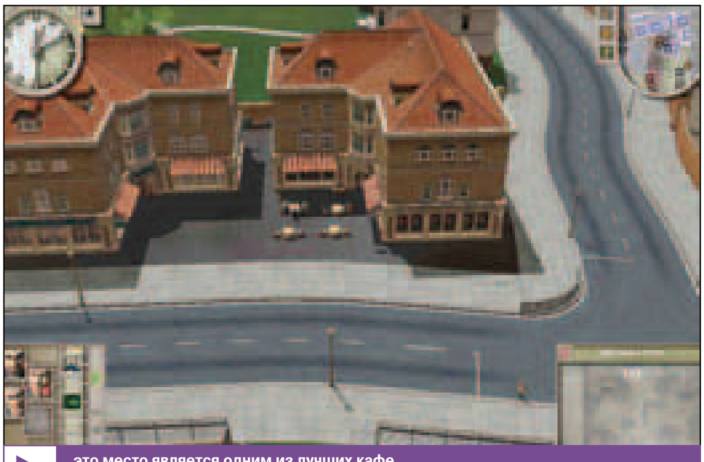
АРХИТЕКТУРА КАК ЭЛЕМЕНТ СТРАТЕГИИ

КТО, КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

Ключевые Здания Екатерининска награждают своего обладателя бонусами. На карте города они изображены звездами. Внутри звезды расположена эмблема партии, контролирующей здание. Черта на шкале Поддержка обозначает необходимую для контроля над зданием поддержку населения.

Ключевые Здания Екатерининска и их бонусы:

*** Мэрия**
+15 при найме и усилении персонажа
*** Редакция газеты**
+15 при увеличении поддержки
*** Тюрьма**
+15 при ослаблении персонажа и разведке
*** Казино**
+20 единиц Богатства каждый день
*** Церковь**
+10 единиц Влияния каждый день



это место является одним из лучших кафе.



Для Новостраниии нормально, если ведущий митинга одет в спортивный костюм.

МАКСИМ ПЕТРЕНЧУК_MAXIMUS@GUIDES.RU



Выбираем место, где можно встретиться с нужным человеком. Караоке-бар – вариант явно не худший.



Наш штаб в начале игры.

ТАБЕЛЬ О РАНГАХ

И ПРЕДСТАВИТЕЛИ МЕСТНОГО БОМОНДА

Главные персонажи Екатерининска (нейтральные). Любого из них можно взять в партию
Семен Титов – Политический Активист – Площадь Прокофьева
Иосиф Назаров – Политический Активист – Площадь Прокофьева
Алексей Чурбанов – Журналист – Тюрьма (освободить)
Роман Тарасов – Студенческий Активист – Тюрьма (освободить)
Андрей Ченко – Военный – Тюрьма (освободить)
Борис Филатов – Торговец – Воронежские Поля
Юрий Калинин – звезда – Воронежские Поля
Пев Марков – Бандит – Промзона Шубной
Иван Прохнов – Торговец – Промзона Шубной
Олег Батурин – Клерик – Площадь Прокофьева

ческими взглядами плохо уживаются в составе одной партии. Каждые три дня член партии сравнивает свои взгляды с действиями других членов, и если они противоречат его понятиям, значение решительности снижается. Когда персонаж недоволен, он жалуется лидеру партии, то есть вам. Не игнорируйте его проблемы, иначе он уйдет. Используйте усиление воли персонажа.

Идеология партии и главного персонажа зависит от того, с кем ему приходится работать. Допустим, если вы создали бизнес партию, но в ее составе есть два силовика, постоянно использующих свои методы, ваша партия постепенно будет склоняться в сторону силы.

Список профессий для каждого идеологического типа:

СИЛА
* Полиция
* Криминалитет
* Союз
* Армия

ВЛИЯНИЕ
* Политическое
* Религиозное
* Академическое

БЛАГОСОСТОЯНИЕ
* «Четвертая власть»
* Знаменитости
* Бизнес

Для каждой профессии предназначена своя карьерная лестница. Ваши персонажи повышают уровень за выполнение действий и растут по карьере. Более высокие ступени карьеры позволяют улучшить старые навыки и получить доступ к новым. В принципе, все профессии одной сферы имеют сходные навыки.

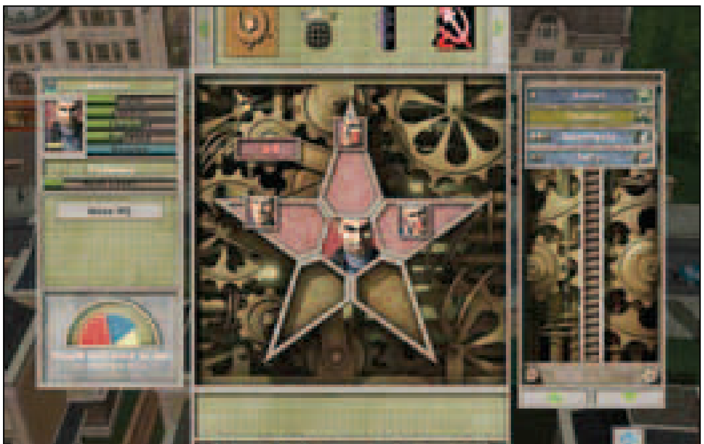
Старайтесь брать в свою команду представителей разных профессий. Во-первых, вам будет легче распространять свое влияние на разные районы. Во-вторых, ресурсы в «Республике» весьма ограничены, поэтому несколько человек, работающих в одной и той же сфере, будут сидеть без дела из-за нехватки ресурсов. Пример: у вас три бизнесмена, но денег хватает лишь на проведение одной акции в день, в то время как остальные ресурсы бесцельно копятся.

ИНФОРМАЦИЯ И СЕКРЕТНОСТЬ

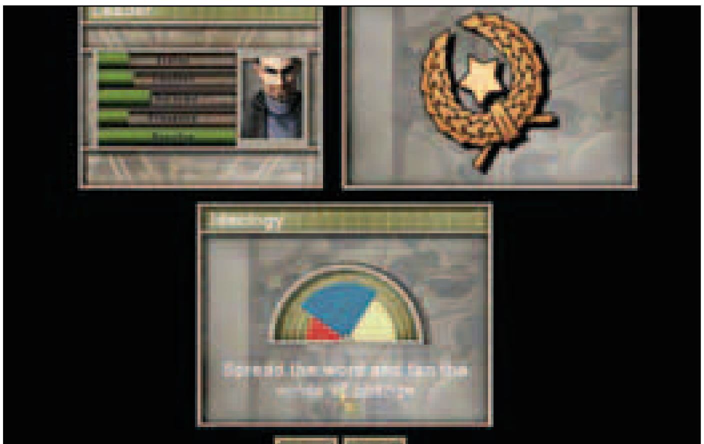
Проводя агитационные действия, вам важно привлечь как можно больше внимания. Для этого надо выбирать место с пониженной секретностью, где всегда есть много народа. Однако если вы используете грязные технологии или нарушаете закон, у вас есть риск засветиться перед газетами. Приходится выбирать – либо репутация, либо соблазн привлечь широкие массы. Хорошо подумайте, когда соберетесь изрисовать граффити стены самых посещаемых мест квартала. Но опять же, на массовый митинг в тупичке близ мусорного контейнера вряд ли соберется много народа.

А вот встречи с людьми, нападения и все, что не требует привлечение масс, лучше выполнять в условиях секретности. Оно и понятно – зачем афишировать свои планы?

Для того чтобы иметь максимальную информированность о действиях противника, используйте навыки по сбору информации. Разведав квартал, вы узнаете расклад политических сил, местонахождение главных персонажей и возможно найдете дома членов оппозиционных партий. Со временем ваши знания о районе падают, если вы не проводите новых акций по сбору информации. Чем ниже поддержка населения в квартале и больше различий в



Наша партия состоит из одних силовиков. Соответственно изменились и взгляды главного героя.



Если сравнить нашего персонажа с реальными деятелями, на ум, прежде всего, приходит Новодворская.

идеологии между вашей партией и кварталом, тем хуже идет информация из района.

Вы можете провести дезинформацию в районе действий. На более поздних стадиях игры она становится очень важной. Некоторые акции сами по себе достаточно ничтожны, другие же, напротив, требуют тщательного прикрытия, например, убийство персонажей.

На уровень секретности действий персонажа влияют следующие факторы:

* Уровень действия;
* Уровень характеристики, отвечающей за действие;
* Разница идеологии персонажа и района.

Исследуйте черные делишки ваших оппонентов. Желтая пресса с удовольствием опубликует вашу информацию. Выслеженный персонаж становится уязвимым. Противники могут использовать против него различные действия, начиная от подкупа и вербовки, и заканчивая силовым вмешательством. Если на вашего персонажа было совершено нападение или есть риск покушения, переводите его в другой район в место с повышенной секретностью. Дома персонажей, равно как и штаб-квартира партии, также имеют свой уровень секретности. Вы можете перевести персонажа в убежище на три дня. Там он будет недосягаем для убийц, но и не сможет функционировать.

Имея в команде военного с сильно развитыми характеристиками Решимость и Статус, можно использовать его для нападения на неприятельских агитаторов. Избиение вражеского персонажа влечет за собой потерю его веры в партию. Несколько акций – - и он может покинуть ее ряды. Соответственно старайтесь не допускать падения веры среди своих соратников, переживших акт насилия.

ДЕЙСТВИЯ В ОКНЕ ФРАКЦИИ

Вызвать это окно можно, нажав на иконку в правом верхнем углу экрана. Перед вами будет список всех фракций города. Здесь можно посмотреть известную о них информацию – политические взгляды, имена членов, их умения и т.д. Список членов партии выполнен в виде пятиконечной звезды. Чем ближе находятся стрелки звезды к портретам персонажей, тем лучше они относятся друг к другу.

Перенести штаб – перенести штаб-квартиру партии в новое место. Конспирация – важный аспект деятельности партии. Если расположение штаба известно, ваши конкуренты могут устроить диверсию. Начинаете вы с маленького штаба. Выбрав более крупный штаб, вы сможете взять в партию больше людей. Постарайтесь переселиться в тот район, который малоизвестен оппонентам или где вы пользуетесь большой популярностью.

Изменить смену – вы можете установить другое время отдыха для персонажа. Иногда режим дня, установленный по умолчанию, может вас не устраивать.

Переселить – когда персонаж подвергся атаке враждебных сил, лучше переселить его в безопасное место. Квартиру надо выбирать по тем же критериям, что и штаб. Если персонаж ведет работу в одном месте, эффективно переселить его поближе.

Уволить – уволить персонажа.

ОКНО ДИАЛОГА

Диспут занимает в игре немаловажную роль. Убедить персонажей может лишь красивая и аргументированная речь. После того, как персонажи встретятся, они начинают разговор. В правом углу есть две цифры – число доступных очков для аргументов каждого персонажа. Оно зависит от уровня действия, убежденности персонажей и от значения отвечающих за действие характеристик. Вы можете распределить эти очки между четырьмя аргументами. На распределение вам дается некоторое время, после чего компьютер все сделает автоматически. Серые цифры посередине экрана – очки, дающиеся за выигрыш в данном раунде. Зеленые цифры – выигранные вами очки, желтые – выигранные вашим противником. Цифры внизу экрана, написанные через черточку, показывают соотношение выигранных очков к очкам, которые необходимо получить для победы в диспуте. Если все раунды пройдены, выигрывает персонаж, набравший как можно большее количество очков по отношению к необходимому.

Компьютер может вести диспут автоматически, но лучше подобные дела делать самому. Поставьте действие диспута на «оповещение» – иконка в нижнем правом углу близ информации о действии. Когда диспут начнется, распределите большинство своих очков на два аргумента, а на остальные – по одному. Малоэффективные аргументы используйте в «дешевых раундах», а самые сильные – в тех, что оцениваются выше 10 очков. Если сила аргументов в раунде совпадает, победа в нем всегда присуждается защитнику.

Помните, что если ваши персонажи подверглись убеждению со стороны оппозиционных фракций и вступили с ними в диалог, вы не можете вмешиваться. В данной ситуации решение отводится компьютеру. Если аргументы оппонента сильнее убеждений вашего человека, он покидает вашу партию. ■



ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН_ZONTIQUE@GAMELAND.RU

WARRIOR KINGS: BATTLES

СКАЗ О ТОМ, КАК АРХАНГЕЛ МИХАИЛ АБАДДОНА ПОБЕДИЛ

Ключ к успеху в любой хорошей стратегической игре состоит не в том, чтобы заранее знать набор выигрышных тактик, а в том, чтобы чувствовать течение партии. Игра – стратегия в себе, каждый ход противника требует некоторого ответа, зависящего от текущей диспозиции на карте. Будем учиться.

Успех в игре куется прежде всего на начальных этапах. Если к концу первой минуты в вашем распоряжении одним крестьянином больше, чем у противника – через десять минут на добытую этим крестьянином пищу вы построите целый отряд лучников. Ни в коем случае не допускайте, чтобы в закромах родины без дела хранились ресурсы. 50 единиц еды, лежащей в амбаре мертвым грузом – это крестьянин, который мог бы работать на руднике. 60 единиц – разведчик, который вовремя предупредит о подходе сил противника и спасет этим сразу несколько юнитов. Ну и уж тем более нельзя допускать, чтобы здоровые и работоспособные крестьяне стояли без дела, лениво поплевывая себе под ноги. По нажатию клавиши I вы можете переключаться между лодырями и призвать их к порядку. Свободные ресурсы в хранилищах должны появляться только тогда, когда ваша армия уже достигла максимально возможного размера. А если достигла – наступайте, сражайтесь и тратьте деньги на пополнение рядов.

Ресурсами хорошего игрока должны быть вовсе не золото и пища, а информация и время. Обладая ими, вы всегда сможете раздобыть достаточное количество всего остального. Целый отряд в середине игры не сможет причинить столько неприятностей, сколько один безобидный разведчик в начале партии. Безжалостное убийство вражеских скаутов является одной из ваших важнейших задач. И, соответственно, противника нужно стараться этих ключевых ресурсов лишить. Имеет смысл как можно быстрее расставить лучников (а еще лучше – вышки с лучниками) на близлежащих холмах и оперативно перекрывать врагу доступ к любой информации









относительно вашей базы. И еще – не старайтесь сразу провести слишком много улучшений. Ваш рейтинг (в правом верхнем углу экрана) будет резко опережать рейтинги противников, – толковый соперник тут же догадается, что вы задумали, и придет в гости с толпой небритых, злых, но дешевых копейщиков.

Чем больше времени потратит ваш соперник впустую, тем, опять же, лучше – мы за эти драгоценные секунды построим парочку никогда не лишних солдат. Для отвлечения его от насущных забот нет ничего эффективнее классического маневра «конницей по крестьянам». Даже если такая атака не нанесет особенного ущерба экономике врага, она заставит его отвлечься от осуществления планов, нацеленных на достижение мирового господства, и заняться микроменеджментом. Чего мы и добивались. Полезно атаковать телеги, перевозящие ресурсы из деревень в города – это нервирует врага, заставляет его осознать собственную уязвимость, тратить время и силы на оборону участков, которые, по большому счету, никому и не нужны. А чем более протяженна его линия обороны – тем легче ее прорвать.

Как бы банально это не звучало, развивайтесь. Всегда и везде стройте лесопилки и ветряные мельницы – с их помощью вы будете добывать ресурсы значительно быстрее. Не ленитесь начинать строительство второго города, а на более поздних стадиях игры – возводите в нем наиболее полезные в хозяйстве строения. Прирост в числе солдат уже не принесет большой пользы – вы не сможете эффективно управлять получающейся толпой, а вот вторая база ой как пригодится – если противник решительным ударом уничтожит один город, империя сможет если не нанести ответный удар, то хотя бы подняться с колен.



Учитесь обороняться. Победу легче всего вырвать именно на контратаке, когда вражеская армия еще не пришла в себя после неудачного нападения. На всех ключевых высотах должны стоять вышки с лучниками – так вы максимально увеличите и радиус обзора, и радиус поражения. Как можно быстрее изучите технологию постройки каменных стен и вообще, полностью и насовсем, отгородитесь ими от противника. Можно поступить интереснее – сделать «фиктивную» стену, прогуливающийся вдоль которой отряд противника в конце пути встретится с каким-нибудь неприятным сюрпризом вашего производства. Если позволяет время – постройте вторую линию обороны, так у лучников будет больше времени, чтобы измотать противника – но помните, рано или поздно стены все равно уничтожат. И тогда в проем хлынет поток солдат противника, из-за тесноты вынуждены разбить строй – если грамотно поймать момент, последствия могут быть ужасны. Старайтесь сделать где-нибудь в укромном месте ворота для кавалерии. В разгаре атаки, когда в стене уже появился пролом, и туда уже устремились солдаты, многие игроки забывают об обороне осадных орудий. И это, безусловно, наш шанс. А если враг еще раньше отведет от них войска – что ж, тем хуже для него.

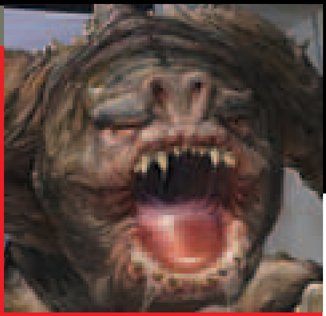
И последнее, едва ли не самое важное, замечание. Не стоит стараться одолеть противника грубой силой. Не используйте заготовки типа «как быстро произвести толпу лучников», они не принесут победы в борьбе с серьезными противниками. Используйте силу врага против него, сначала узнайте, что задумал ваш оппонент – и только потом соображайте, как лучше ответить на его стратегические заготовки. На каждый лом найдется свой прием, нужно только суметь его угадать. В этом и состоит подлинное мастерство. ■


КААН
ВАРВАР
Минимальные системные требования:
система Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
III 500 МГц; 64 МБ оперативной памяти;
видеоадаптер с памятью 32 МБ; DirectX® 8.1;
устройство для чтения компакт-дисков;
600 МБ свободного места на жестком диске.
Рекомендуемые системные требования:
III 700 МГц; видео 64 МБ, 128 МБ RAM.
Средневековый мир: колдовство и чудовища
5 видов магического оружия для главного героя
7 комбо-ударов и 4 спецатаки
17 сложнейших уровней
27 вражеских отрядов
Спецэффекты: цветной туман, динамические тени и источники света, анимация заклинаний и т. п.
Новый диск

[PC]: STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Во время игры активируйте консоль нажатием клавиш [SHIFT] + [~] (тильда). В появившемся окне введите helpusobi 1, чтобы получить доступ к режиму читов, или devmap, чтобы открыть нужную карту. После этого используйте один из приведенных кодов:

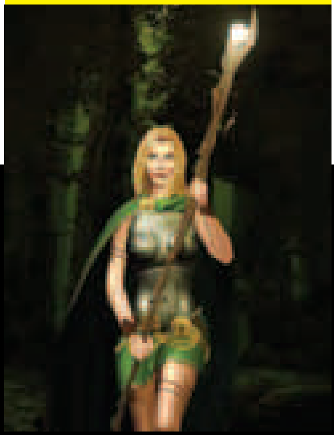
god – режим Бога;
noclip – прохождение сквозь стены;
notarget – враги стоят на месте;
kill – самоубийство;
give all – получить все оружие и все предметы;
give health – восполнить здоровье;
give armor – получить броню;
give ammo – пополнить боезапас;
npc kill all – убить всех NPC, находящихся рядом;
where – показать координаты;
thedestroyer – получить второй меч;
setForceJump – получить Force Jump;
setForceHeal – получить Force Heal;
setForcePush – получить Force Push;
setForcePull – получить Force Pull;
setForceSpeed – получить Force Speed;
setForceGrip – получить Force Grip;
setForceLightning – получить Force Lightning;
setSaberThrow – получить Saber Throw;
setSaberOffense – получить Saber Offense;
setSaberDefense – получить Saber Defense.



[PC]: AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Во время игры нажмите одновременно клавиши [CTRL] + [SHIFT] + [S]. Вы услышите звуковой сигнал, после чего сможете воспользоваться одним из приведенных кодов:

explore – открыть всю карту;
fog – убрать «туман войны»;
gold – получить 1000 единиц золота;
mana – получить 1000 единиц маны;
research – доступны все заклинания;
instantprod – доступны все строения;
instantres – доступны все разработки;
upgradehero – повысить уровень героя;
emergehero – вызвать героя;
towns – показать все города на карте;
win – выиграть сценарий;
lose – проиграть сценарий;
freemove – неограниченное перемещение по карте;
cityspy – следить за вражескими городами;
ai – герои играют без вашего участия.



[PC]: TRON 2.0

Во время игры нажмите клавишу [T], чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеследующие коды:

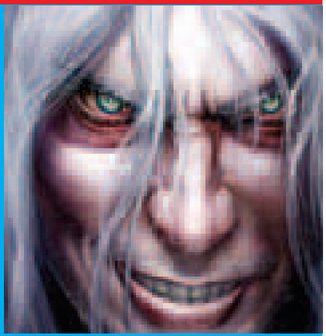
mpguns – получить все оружие;
mpkfa – получить все оружие, восполнить здоровье и энергию;
mptears – получить все оружие на уровне, восполнить здоровье и энергию;
mparmor – получить броню;
mpammo – восполнить энергию;
mphealth – восполнить здоровье;
mpgod – режим бога;
mpmaphole – пропустить уровень;
mppos – отобразить текущее месторасположение.



[PC]: WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Нажмите во время игры клавишу [ENTER], после чего введите нужный код для активации соответствующего чита. В подтверждение того, что все было сделано правильно, появится сообщение Cheat Code Enabled. Список кодов приведен ниже:

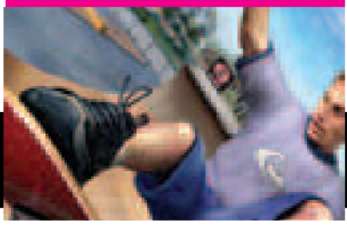
whosyourdaddy – неуязвимость и способность убивать с первого удара;
iseedeadpeople – открыть всю карту;
allyourbasearebelongtous – выиграть сценарий;
somebodysetusupthebomb – проиграть сценарий;
strengthandhonor – продолжить игру после поражения;
itvexesme – отключить условия для победы;
keysersoze [число] – получить золото (500 ед. – по умолчанию);
leafittome [число] – получить древесину (500 ед. – по умолчанию);
greedisgood [число] – получить золото и древесину (500 ед. – по умолчанию);
warpten – ускоренное строительство;
iocainepowder – быстрая смерть;
pointbreak – отсутствие потребности в пище;
whoisjohngalt – ускоренное исследование;
sharpandshiny – исследовать улучшения;
riseandshine – утро;
lightsout – вечер;
daylightsavings [1-24] – установить время суток;
thereisnospoon – неограниченный запас маны;
abrakadabra – все деревья исчезают;
ihavethepower – герои достигают десятого уровня;
motherland [раса] [номер уровня] – загрузить нужную карту.



[PC]: TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Загляните на экран опций и выберите меню Cheats. Вводите коды для получения соответствующих бонусов:

I'MYELLOW – режим Always special;
FBIAGENT – режим Matrix;
MOON$HOT – лунная гравитация;
FREEWHEELIE – режим Perfect manuals;
BELIKEERIC – режим Perfect rail;
Watch_me_xplode – получить доступ ко всем уровням.



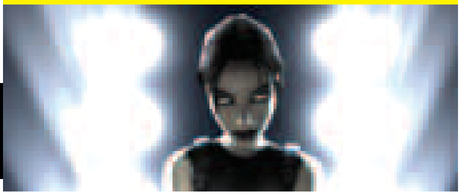
[PS2]: TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Пропустить уровень

Поставьте игру на паузу, после чего зажмите [L1] + [R2] + ▼ + (▲). Отпустите кнопки и быстро нажмите (●), ▲, (■), (▲), ▶, ▼. В меню появятся две новые опции: Skip level и Level select, предоставляющие возможность пропустить текущий уровень либо выбрать желаемый.

Завершить уровень

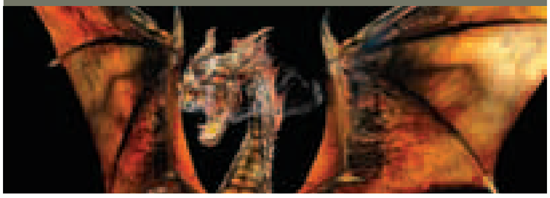
Выберите опцию Load Game и укажите нужный файл. Нажмите [R2] + (●). Покиньте экран Inventory, и Лара либо Кертис самостоятельно доберутся до конца уровня и завершат его.



[PC]: GOTHIC 2

Во время игры нажмите клавишу [C] и введите код marvin, чтобы активировать консоль. Используйте [C], чтобы выйти. Нажмите [F2] для вызова консоли. Вводите коды:

cheat full – вылечить персонажа;
cheat god – режим Бога;
cheat god od – отключить режим Бога;
edit abilities – изменить необходимую способность;
goto waypoint [название] – телепортироваться в нужную точку;
toggle time – изменить время суток;
first person – включить вид от первого лица;
insert gold – получить 1000 ед. золота (опыт уменьшается на 100).



READER'S HINTS

[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Станислав Шугалей
(sagittarius_777@mail.ru)



В игре Grand Theft Auto: Vice City я отыскал самое настоящее «пасхальное яйцо». В районе Downtown расположена штаб-квартира Vice City News. Заберитесь на крышу – попасть наверх можно, как с воздуха, так и с первого этажа. Встаньте так, как показано на скриншоте, и прыгните в обведенное кружочком окно. Стена исчезнет, и Томми попадет в комнатку с потрясающим секретом. Перед вами настоящее «пасхальное яйцо» размером с лошадиную голову! Выбраться обратно куда проще: стена открыта для возвращения в реальный мир.

[PC]: ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2

Тип: хинт
Автор: strelock
(strelock@udmnet.ru)



Уверен, что многие из вас, кто участвовал в кольцевых гонках, испытывали трудности при преодолении петли. На самом деле, все просто. Необходимо разогнаться и поехать чуть левее моста. Таким образом, вы прыгните на участок трассы аккурат после петли и сэкономите кучу времени. Соперники, к слову, будут долго толкаться на узком мосту.

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Василий Соколов
(petty@rambler.ru)
Хочу поделиться со всеми некоторыми советами по выполнению R3-миссий.

1. Доктор, мы его теряем!
На мой взгляд, задания на «скорой» лучше всего выполнять в районе Vicepoint. Пройдите 12 уровней, и вы сможете бесконечно долго бегать.

2. Такси-3
Пассажиров проще всего развозить в западной части Vice City. Лучше всего выполнить миссию еще до выполнения всех заданий от кубинцев, так как после завершения на вас станут нападать противники, которые смогут испортить все удовольствие от поездки. Вы можете подработать на следующих тачках: Cabbic, Taxi, Caufman Cab и Zebra Cab (последняя появится в таксопарке после выполнения заданий). Когда развезете сорок пять пассажиров, все машины смогут прыгать – просто нажимайте L3 во время езды.

3. The roof is on fire!
Пожарную машину можно достать в Downtown или же просто отнять у пожарника. Тушить авто и людей проще всего в Vicepoint и Downtown. Пройдите 10 уровней, и вы перестанете бояться огня.

4. Порочные копы
Проще всего выполнить полицейский долг на танке Rhino. Угнать его вы можете на авиабазе, если соберете 90 секретных пакетов. Другой способ – отнять у копов, если заработаете 6 звезд. Пройдите 20 уровней, и вы получите 150 единиц брони. Вы можете выполнять свои прямые обязанности на тачках: Police, Enforcer, Rhino, Hunter, FBI Washington, FBI Rancher, Barracs ozz и полицейской Cheetah.

5. Развозчик пиццы
Попрактикуйтесь в Downtown, за что вскоре получите 150 единиц здоровья. Желаю удачи, хотя все уже, наверняка, прошли игру все двадцать пять с половиной раз!

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

e-shop GAMEPOST
ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ
www.e-shop.ru www.gamepost.ru
XBOX™

PAL $259.99
NTSC $289.99

Технические параметры:
Процессор: Intel Pentium-3 733 Mhz
Графический процессор: nVidia XGPU 233 Mhz
Производительность: 125 Млн пол./сек
Память: 64 Mb 200 Mhz DDR
Звук: nVidia MCPX 200 Mhz, 256 каналов, Dolby Digital 5.1
Прочее: 2-5x DVD-drive, жесткий диск 8 Gb, 4xUSB-порта, сетевая плата 100 MBps
Воспроизведение DVD-фильмов

$79.99*/79.99 Enter the Matrix
$75.99*/85.99 Tao Feng: Fist of the Lotus
$83,99* WWE Raw 2: Ruthless Aggression
$83.99*/83.99 Brute Force
$83.99*/83.99 Pirates of the Caribbean
$29,99* The Ultimate Halo Companion DVD Set
$83.99*/85.99 Star Wars: Knights of the Old Republic
$83.99*/85.99 Soul Calibur II

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать
e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

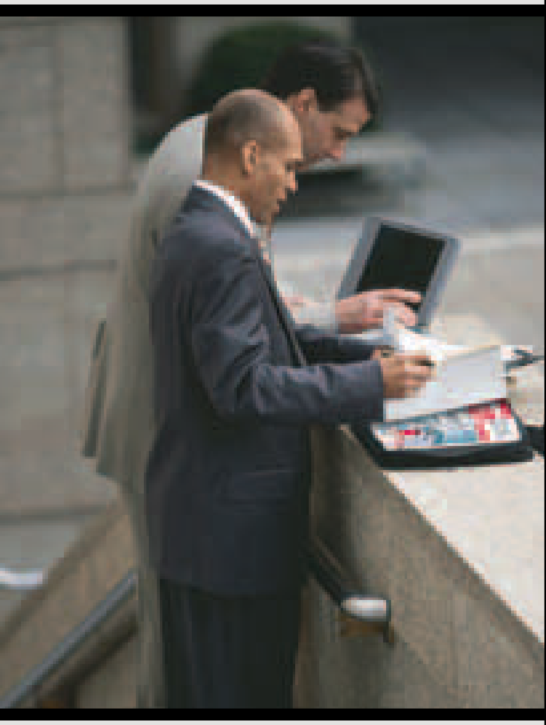
СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!

WWW.GAMEPOST.RU
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

e-shop http://www.e-shop.ru СТРАНА ИГР GAMEPOST
ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ X-BOX
ИНДЕКС ГОРОД
УЛИЦА ДОМ КОРПУС КВАРТИРА
ФИО
ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ЖУРНАЛ ДЛЯ АКТИВНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ МОБИЛЬНЫХ ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ



В НОМЕРЕ:

- Отборные новости
- Оригинальные тесты
- Полезные советы по выбору
- Рекомендации по использованию
- Каталоги устройств
- А также: полезные программы, обзоры, ноутбуков, цифровых фотокамер и многое другое.

ТЕПЕРЬ ЕЩЕ ТОЛЩЕ – ЕЩЕ ИНФОРМАТИВНЕЕ! 44 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТРАНИЦЫ – В 1.5 РАЗА БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ!

НА ДИСКЕ:

- Самый нужный софт для Palm, Psion, Pocket PC, ноутбуков, цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске

Журнал "МС" - самый технический из популярных и самый популярный из технических.

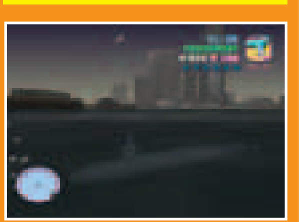
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

(game)land

www.mobilecomputers.ru

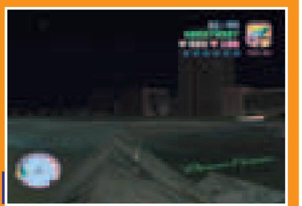
EASTER EGGS

[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



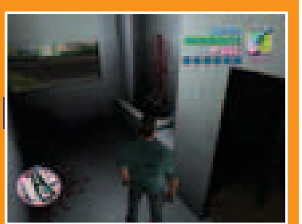
1. Das boot

В знаменитом Vice City всегда найдется, на что полюбоваться. Воды этого прибрежного мегаполиса полны приятных сюрпризов. На один из них вы сможете взглянуть, разжившись любым воздушным средством. Итак, как только в вашем распоряжении окажется самолет, вертолет или катер, направляйтесь в северную часть города, к острову, где находится North Point Mall. Внимательно изучив морские окрестности, можно обнаружить настоящую подводную лодку, мирно покоящуюся на океанском дне.



2. Жертва мафии

Еще одна, как бы это правильно выразиться, достопримечательность, находится за островом, на котором расположен гольф–клуб. Хорошенько изучите дно залива, обращая особое внимание на разбросанные камни. Здесь вашему взору предстанет весьма печальная картина – парень в цементных ботинках, пущенный на корм рыбам. Кстати, такой способ устранения ненужных людей весьма популярен среди мафиози. Сразу вспоминается сцена из фильма «Тень», где нехорошие дядьки хотели снарядить в такое же плавание какого–то бедолагу. Только в кино все закончилось хорошо, а здесь...



3. Кровавые разборки

Да, с мафией шутки плохи. Лишним подтверждением тому является дом, расположенный недалеко от пляжа, рядом с мастерской Pay N Spray. С виду ничем не выделяющееся двухэтажное строение таит в себе дверь, войдя в которую, вы сможете попасть в комнату, а затем и в ванную, где особо слабонервным лучше не находиться. Пол и стены, залитые кровью, напоминают известный фильм «Лицо со шрамом», ну, а валяющаяся рядом бензопила не оставляет никаких сомнений в том, что здесь происходило.

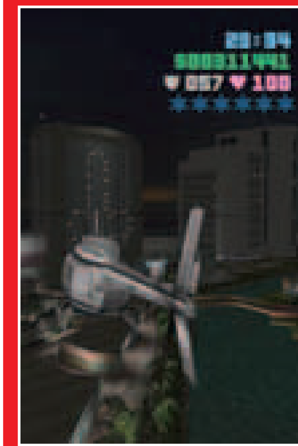


4. Снимается кино

Раз уж речь зашла о фильмах, то неплохо было бы посетить киностудию Vice City. Не Голливуд, конечно, но тоже впечатляет, тем более что местная фабрика грез способна удивить всех поклонников GTA. Среди декораций, раскинувшихся на территории этого комплекса, особо выделяются постройки, находящиеся возле южной стены студии. Если присмотреться к ним внимательнее, можно заметить, что это точная копия квартала Red Light District из GTA III. Оказывается, по знаменитой игре снимают кино. Ну что ж, с нетерпением ждем его выхода на экраны. Интересно, кто будет в главной роли?

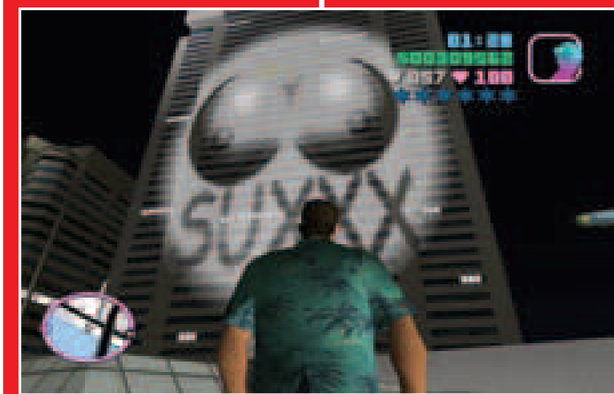
5. Пикантные подробности

Жизнь в Vice City не останавливается ни днем, ни ночью. Но только с заходом солнца становится понятно, почему город называют порочным. Именно в это время суток можно увидеть то, что, как говорится, днем с огнем не найдешь. С наступлением сумерек отправляйтесь к офису Vice City News. Заходите внутрь и забирайтесь на вертолетную площадку. Чуть ниже вы увидите небольшое здание с расположенным на нем прожектором, который проецирует на соседний небоскреб очень интересное изображение.



6. Пикантные подробности – 2

Но и это еще не все. Хотите увидеть больше – пожалуйста. Берите самолет или вертолет и летите к Malibu Club. Ночью из окон соседнего здания, в которых горит свет, можно увидеть совершенно непристойную картину.



Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!
P.S. На компакт–диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

НОВЫЙ ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ!

По вашим многочисленным просьбам издательство

(game)land
ОСНОВАНА В 1992

запускает новое ежемесячное издание «Путеводитель: Страна Игр», полностью посвященное прохождениям и кодам к самым популярным компьютерным играм

NEW!

:: 112 страниц исчерпывающей информации о лучших компьютерных проектах!

:: Самые детальные руководства и тактические советы, впечатляющие подборки хинтов и кодов, описание скрытых возможностей и приемов по взлому, рекомендации от мастеров киберспорта и многое другое!

:: CD-приложение, под завязку набитое необходимыми трейнерами, сейвами, модами, патчами и прочими полезными бонусами!

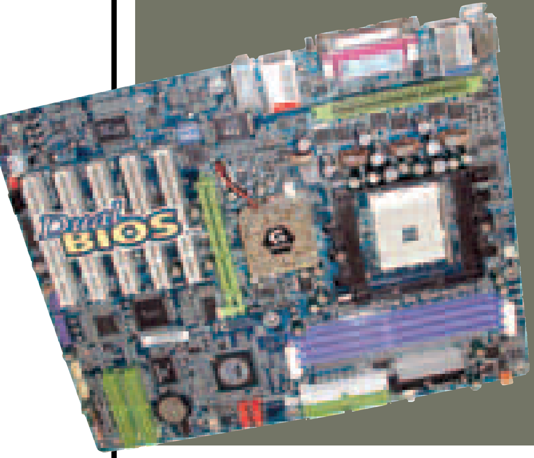
:: Двухсторонний постер формата А2, который поможет вам в прохождении игр и нахождении секретов.



в продаже с 30 сентября

самый верный компас на просторах виртуальных миров!

ПЕРВАЯ МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ПОД AMD ATHLON 64 УЖЕ В РОССИИ!



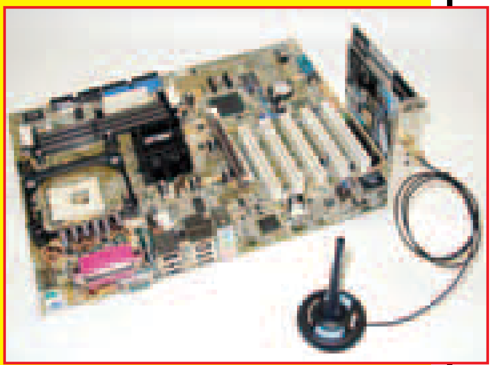
Качественный скачок технологий продолжается: фирма Gigabyte выпустила материнскую плату K8 Triton GA-K8VNXP, предназначенную для 64-битного процессора AMD Athlon 64. Модель построена на новом высокоскоростном чипсете VIA-K8T800 с поддержкой процессорной шины HyperTransport (пропускная способность 150 Мбайт/сек) и встроенным Serial ATA/RAID контроллером. Присутствует и разъем Socket 754, который должен обеспечить связь с интегрированным в Athlon 64 контроллером памяти.
Материнская плата GA-K8VNXP имеет частоту FSB 800 МГц и поддерживает память DDR400 (доступно три банка). Южный мост VIA VT8237 обеспечивает одновременный доступ к четырем устройствам ATA-133. GigaRAID контроллер позволит создавать RAID-массивы уровней 0, 1 и 0+1. На плате размещены два LAN адаптера (Dual LAN), которые без дополнительных усилий превращают систему в гейт между Интернетом и локальной интрасетью. Также на плате имеются пять PCI, два Serial ATA, три порта FireWire, четыре USB плюс четыре дополнительных порта, подключаемых при помощи кабелей, один IrDA порт и шестиканальный звук с функцией Jack Sensing.
Как и предыдущие модели, GA-K8VNXP поддерживает фирменные технологии Gigabyte, например, Dual BIOS, Dual Power, Smart Fan.
Новая технология Xpress Recovery позволяет организовать средствами BIOS резервное копирование информации на жестком диске в скрытую от ОС область, образуемую за счет свободного места на HDD. В случае выхода компьютера из строя через BIOS можно полностью восстановить как саму систему, так и пользовательскую информацию. Утилита Easy Tune 4 позволит сделать необходимые настройки частот FSB, памяти и AGP через стильный интерфейс в Windows. ■

ЧЕМПИОН РОССИИ ПО СБОРКЕ КОМПЬЮТЕРА



5 сентября 2003 года закончился многоэтапный марафон под девизом «Собери и выиграй!», проводимый известным производителем комплектующих для персональных компьютеров – фирмой Gigabyte. В течение 5 туров, проводимых в Москве и Санкт-Петербурге с марта по сентябрь этого года, все желающие, прошедшие предварительный отбор, собирали на время работоспособную систему из предложенных комплектующих. Победители получали возможность принять участие в финале и побороться за главный приз – современный персональный компьютер. Чемпионом России по сборке персонального компьютера стал финалист четвертого отборочного тура Игорь Ушаков со спринтерским результатом 3 минуты 13 секунд. ■

НОВОЕ СЛОВО В ДОМАШНИХ СЕТЯХ



Компания ASUSTeK выпустила на рынок новую материнскую плату Asus P4P800S-E на базе чипсета i848P, улучшенного аналога i865PE. Эта микросхема работает с процессорами Pentium 4 или Celeron до 3.6 ГГц, 800 МГц FSB и DDR400. Однако основной особенностью модели является интегрированная поддержка WiFi (Wireless Fidelity – точная беспроводная связь). В комплекте с платой поставляется контроллер и биполярная антенна, которые помогут связать с компьютером PDA, мобильные телефоны, ноутбуки и другие настольные системы, поддерживающие WiFi, а также WiFi периферию (например, принтер), которая сейчас активно проникает на рынок. Шифрованный 64- или 128-битным ключом сигнал передается на частоте 2.4-2.5 ГГц. Дальность действия при пропускной способности 11 Мбайт/сек – 300 м на открытом пространстве и 30 м в помещении.
На плате расположены три банка памяти, пять PCI слотов, один AGP 8X, два UltraDMA слота, два порта SATA RAID с поддержкой RAID-массивов нулевого и первого уровней, два порта FireWire, четыре USB плюс четыре подключаемых порта, шестиканальный звук и Gigabit Ethernet контроллер.
Также использованы и фирменные технологии: Asus Instant Music (прослушивание музыки без участия ОС), Asus Post Reporter (составление отчета при сбое) и другие. ■

КАМЕРА С ЗАМАШКАМИ ПРОФИ ПО ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ ЦЕНЕ

Фирма Canon собирается сделать переворот в мире фототехники, выпустив на рынок любительскую зеркальную цифровую камеру Canon EOS 300D по невероятно низкой цене. А ведь модель имеет 6.3-мегапиксельную матрицу большего формата. Фотоаппарат обладает значительным количеством настроек, которые обрадуют любого профессионала. Тем не менее, даже не искушенный в фототехнике человек легко с ним справится, так как в наличии имеется немало автоматических режимов. Например, в камере реализована следящая фокусировка для сопровождения движущегося объекта. А семиточечная фокусировка и 35-зонный экспозамер обеспечат высокое качество снимков практически в любой ситуации. Обработка изображения производится высокоскоростным процессором Canon DIGIC.
Canon EOS 300D поддерживает стандарт прямой печати PictBridge. Подключившись к фотопринтеру напрямую через USB порт и воспользовавшись встроенным LCD для просмотра кадров и установки настроек печати, можно быстро получить необходимый кадр на бумаге.
Устройством поддерживаются карты памяти CompactFlash типов I и II емкостью свыше двух Гбайт. Изображения хранятся в форматах RAW и JPEG. ■

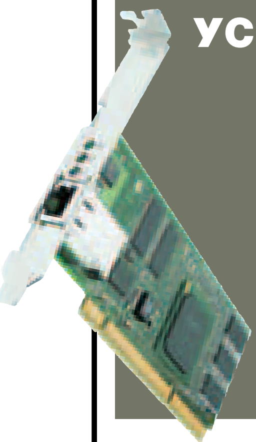


КОРПУСА С СЕКРЕТОМ



Российский бренд Lokur стремится сделать сборку компьютера все больше похожей на игру. Кроме того, что стильная передняя панель корпусов Lokur представляет собой puzzle (мозаику-головоломку) со сменными цветными элементами, с 1 сентября этого года производитель начал акцию «Lokur – корпуса с секретом», в рамках которой в каждый комплект фирма будет вкладывать симпатичную отвертку с фирменным логотипом. Lokur собирается подарить своим покупателям 2000 инструментов. Цифра не такая большая, как кажется, так что стоит поторопиться. ■

УСКОРИТЕЛЬ... СЕТИ



Фирма Adaptec выпустила в продажу новый сетевой ускоритель Adaptec 7711. Это устройство предназначено для разгрузки центрального процессора при работе с сетью: ускоритель берет на себя обработку команд TCP/IP, высвобождая ресурсы, необходимые для сложных вычислительных операций.

В настоящее время устройство нашло широкое применение в научной деятельности в области генетики, однако, появление бюджетных моделей сетевого ускорителя, возможно, позволит использовать новую технологию Adaptec для увеличения производительности игровых серверов и узловых компьютеров домашних локальных сетей. ■

HI-FI ДЛЯ ИГР

Компания Creative выпустила новую линейку акустических систем – Creative Inspire T. Ее особенностью является применение характерной для Hi-Fi систем двухполосной конструкции колонок-спутников, которая позволяет обеспечить более четкую градацию между средними и низкими частотами, а также более точно фокусировать звуковые эффекты. Часть моделей снабжена фирменным портом M-PORT, предназначенным для прямого подключения совместимых MP3 плееров Creative. В линейку входят три модели, ориентированные на разные категории пользователей: T2900 (формат 2.1) предназначена для качественного прослушивания музыки, T5400 (формат 5.1) позволит получить новые ощущения от компьютерных игр, а T7700 (формат 7.1), поддерживающая стандарты Dolby Digital EX и DTS ES, воспроизводит полноценный объемный звук и предназначена для просмотра DVD фильмов и игр с полным звуковым погружением. ■

ПОРТАТИВНЫЙ ФОТОПРИНТЕР

Hewlett-Packard объявила о начале продаж новой, компактной модели фотопринтера HP Photosmart 145. Он удобен при переноске и не требует подключения к компьютеру для печати фотографий – она осуществляется напрямую с камеры. Устройство снабжено слотам для Compact Flash, Smart Media, Memory Stick, Secure Digital, Multi Media и xD-Picture Card, а значит совместимо с большинством современных фотокамер. Посредством удобной панели и LCD-дисплея принтера легко выбрать фотоснимки и задать качество печати. Макс. размер отпечатка – 10x15 (без полей) с разрешением до 4800 dpi (на специальной фотобумаги от HP). Время печати – 90 с в обычном режиме и три минуты в режиме наилучшего качества. ■





МИНИ-ТЕСТ

ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР SAMSUNG ML-2152W

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Samsung ML-2152W – новый лазерный принтер среднего ценового диапазона. Несмотря на кажущуюся громоздкость и сложность управления, эту модель вполне возможно использовать в домашних условиях, например, при необходимости независимой работы с нескольких компьютеров. В принтер встроен модуль для автоматической двусторонней (дуплексной) печати.

Принтер использует совмещенный картридж, рассчитанный на печать примерно 8000 страниц. Samsung ML-2152W снабжен внутренним лотком для бумаги емкостью 500 листов, причем вам не придется вынимать его при необходимости печати с двух сторон: принтер выполняет эту задачу автоматически. Если открыть крышки на передней и задней панелях, то возможна печать без перегиба носителя, хотя при этом придется использовать ручную подачу. Находившийся на тестировании аппарат имел опционально установленный модуль для поддержки языка PostScript 3 и сетевой адаптер Wi-Fi.

ЧТО ТАКОЕ WI-FI?

Samsung ML-2152W оснащен большим количеством интерфейсов, и его можно подключить как локально (через разъемы LPT или USB 2.0), так и в качестве сетевого принтера с применением LAN адаптера или Wi-Fi – стандарта беспроводного радиоинтерфейса. Принцип его работы аналогичен обычным сетевым картам, используемым в локальных сетях, за исключением того, что провод, соединяющий два устройства, отсутствует. У каждого компьютера существует обычный mac-адрес и общение принтера с системами осуществляется на базе традиционных протоколов TCP/IP или IPX. Наличие беспроводного радиоинтерфейса позволяет существенно упростить процедуру печати с ноутбука с Wi-Fi адаптером: вам не надо переподключать кабели, а распечатать документ можно, например, из соседней комнаты или даже перемещаясь с ноутбуком по квартире.

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

Базовой моделью является принтер ML-2150, которая может быть расширена до ML-2151N путем добавления PS3-модуля и сетевой карты. Старшей моделью ряда является ML-2152W, в которой вместо сетевой карты установлен Wi-Fi модуль.

ХАРАКТЕРИСТИКИ SAMSUNG ML-2152W

Разрешение, точки на дюйм: 1200
Время до выхода первой страницы, с: 13
Скорость печати, стр/мин: 20
Память, Мбайт: 16 (расширяется до 144)
Интерфейсы: LPT, USB 2.0, LAN 10/100 Base TX, Wi-Fi 10/100 Base TX
Драйверы: Windows 9x/2000/NT/XP, Linux, Mac OS 8.6
Языки высокого уровня: PCL6, IBM/EPSON, PostScript 3 – опционально
Ресурс картриджа, стр.: 8000 (4000 – стартовый)
Средняя цена принтера, у.е.: 699 (ML-2151N – 599, ML-2150 – 499)
Средняя цена картриджа, у.е.: 100



Лазерный принтер SAMSUNG ML-2152W



Разъемы LPT, USB и сетевой адаптер с антенной Wi-Fi принтера SAMSUNG ML-2152W



Кнопки управления и LCD принтера SAMSUNG ML-2152W

УПРАВЛЕНИЕ

На верхней панели, справа от выходного лотка, расположены кнопки управления и двухстрочный LCD с зеленой подсветкой. Все пункты меню русифицированы, так что проблем с взаимопониманием возникнуть не должно. Привычные диоды отсутствуют, вместо этого полупрозрачные кнопки «Двусторонняя печать» и «Экономия тонера» светятся зеленым цветом, если включены соответствующие режимы. А кнопка «Включен» при возникновении ошибок печати подсвечивается еще и оранжевым. К тому же сообщение об ошибках выводится на LCD. Программное обеспечение включает в себя удаленное управление, которое дублирует функции панели принтера. На компакт-диске находятся драйвер и комплект утилит, позволяющих настроить компьютер для работы с Wi-Fi принтером.

КАЧЕСТВО ПЕЧАТИ

При печати нескольких тестовых страниц, включающих в себя текст и графику, принтер показал отличное качество в обоих случаях. Драйвер имеет опцию оптимизации под текст или рисунок при печати в разрешении 600 точек на дюйм. При включении оптимизации под графику немного корректируется строгий геометрический порядок точек, характерный для лазерной печати, и качество изображения заметно улучшается. В 1200 точках на дюйм специальных опций нет, хотя при таком разрешении это не существенно. В режиме экономии тонера графические элементы печатаются несколько блекло, хотя для текста потеря качества не столь существенна. Из меню принтера можно распечатать образцы шрифтов для PCL 6 (45 масштабируемых) и PostScript 3 (136 масштабируемых), а также страницу конфигурации, содержащую информацию в том числе о наличии тонера и общем количестве распечатанных на принтере страниц.

ВЫВОДЫ

Samsung ML-2152W является универсальным черно-белым лазерным принтером, который может качественно и быстро выполнить любые задачи. Наличие поддержки языков PostScript 3 и PCL 6 позволят осуществить печать в точном соответствии с форматированием исходного документа, а с использованием режима двусторонней печати можно легко создавать брошюры. Сетевой адаптер позволяет установить принтер в домашней сети из нескольких компьютеров. ■

1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



МИНИ-ТЕСТ

FOUNTECH AIR STYLE W-SHOCK2

МИХАИЛ РАЗУМКИН RAZUM@GAMEALND.RU

Выход на рынок нового аксессуара всегда событие, особенно если уже при первом взгляде на это устройство хочется побыстрее взять его в руки и попробовать в деле. А если добавить, что появился он не где-то там за тридевять земель, а в наших московских магазинах, то значимость этого возрастает стократ. Итак, встречайте новый беспроводной контроллер для PlayStation 2 от компании Fountech – Air Style W-Shock2!

До недавнего времени я вполне оправдано считал, что фирменные аксессуары от Sony являются лучшим выбором для владельцев PS2. Разве что знаменитая Logitech выпускает не менее качественную продукцию. И уж конечно предложение о тесте джойстика от производителя, имя которого я впервые слышал, не вызывало особого энтузиазма. Но чудо все же произошло – в моих руках оказалось устройство практически идеального (с моей точки зрения) дизайна. Очертаниями он сильно походил на классический Dual Shock 2, однако на этом сходство заканчивалось.

Начнем с того, что при создании своего джойстика инженеры Fountech явно поддались модному нынче модинговому течению. Корпус контроллера имеет стильную прозрачную вставку на лицевой панели, придающую ему ту легкость, которая видимо и послужила основой для названия Air Style (воздушный стиль). Но настоящей модинговой частью является приемное устройство, передняя часть которого (так же выполненная из прозрачного пластика) испускает яркое голубое сияние во время работы. Причем свет этот не только свидетельствует о том, что устройство функционирует, но и помогает определить устойчивость связи между джойстиком и приставкой. Если синяя лампочка мигает, контакт еще не налажен, ровное же свечение говорит о том, что пора приступать к игре. При одновременном использовании двух Air Style'ов, нажав на обе аналоговые рукояти, можно узнать, кто каким персонажем управляет (проводов то нет!) – приемник вашего джойстика приветливым миганием, подскажет к какому из портов вы подключены. Не менее продуманно и стильно выполнено отображение работы режимов. Матово черные опциональные кнопки после включения начинают светиться, причем каждому из цветов соответствует свой режим. Всего их три: стандартные digital (цифровой, подразумевающий управление только крестовиной) и analog (аналоговый – передающий управление на рукояти), плюс дополнительный eco mode. Причем, последний не имеет ничего общего с экологией. Это экономичный режим, снижающий мощность передаваемого сигнала и тем самым сберегающий энергию двух батареек форм-фактора AA. Естественно при этом значительно падает чувствительность устройства, поэтому такой режим можно рекомендовать лишь для нетопливых игр, вроде JRPG, пошаговых стратегий или управления просмотром DVD-фильмов.

Как я уже говорил, джойстик выглядит практически идеально. По качеству исполнения он значительно превосходит продукцию тех же Pelican или Mad Catz: мягко нажимающиеся, приятные на ощупь кнопки, корпус, выполненный из двух типов пластика (обычного матового сверху и особого, имеющего бархатистую текстуру снизу) корпус великолепно сидит в руках. Еще одна немаловажная деталь – дизайн крестовины. Многие игроки не раз натирали мозоли, пытаясь «накрутить суперы» в каком-нибудь Street Fighter'e или Tekken'e на родном для PS2 Dual Shock с его классической крестовиной. Превращение последней в диск на модели от Logitech лишь показало обратную сторону проблемы – теперь стало трудно определиться с направлениями. Конструкция же Air Style W-Shock2 стала компромиссом этих двух решений. Его крестовина имеет небольшой круг в основании и при этом четко позиционирована по осям, делая удобным любой стиль игры, что с успехом доказали испытания на VF 4: Evolution.

Казалось бы у джойстика нет недостатков: великолепный дизайн, удобные и функциональные кнопки, качественные материалы. Однако есть у Air Style W-Shock2 одна маленькая особенность – высокая чувствительность к уровню разрядки батарей. Причем несмотря на утверждения инструкции о том, что джойстик световым сигналом предупредит вас о необходимости замены элементов питания, делает он это менее приятным образом. Вдруг на несколько секунд падает чувствительность, и вы теряете возможность отдавать команды. А ваш герой беспомощно стоит на экране, получая тумаки от врагов, что не лучшим образом отразится на ваших нервах...

Но даже это обстоятельство не мешает Air Style W-Shock2 быть одним из лучших на сегодняшний день джойстиков для PlayStation 2, а батарейки можно и поменять. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

Как я уже говорил, Air Style W–Shock2 практически полностью совпадает габаритами с Dual Shock 2.



Air Style W–Shock2 не только избавит от лишних проводов, но и придаст вашей приставке весьма яркий вид.



Легкий черно–синий дизайн в традициях PS2. Оранжевая подсветка левой кнопки означает работу джойстика в экономном режиме. Но не стоит его использовать в файтингах!




Полный трехмерный движок
Огромные 3D-пейзажи
26 детально прорисованных типа техники
Реалистичное освещение, взрывы, эффекты
6 планет, на которых происходит действие
Возможность игры через Интернет
MASSIVE ASSAULT

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ

МЫШЬ ДЛЯ ИГРЫ И ДЛЯ ЖИЗНИ:
ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Сейчас не каждому геймеру по карману иметь все сразу: мышь для работы, игровую мышь с клавиатурой, геймпад, руль, педали и штурвал. Потребитель стремится получить максимум функциональности и удобства за минимальные деньги. Исходя из этого, мы выбрали наиболее достойные модели известных производителей всех ценовых категорий и исследовали их в играх разных жанров, в домашних программах и Интернете.

В тестировании мышей всегда присутствует изрядная доля субъективизма, так как пользователи обладают различными физиологическими особенностями, например, в строении кисти руки, и имеют разные предпочтения в работе: одни держат мышь всей ладонью, а другие – только кончиками пальцев. Таким образом, в тестировании мы исходили из собственных предпочтений и личного опыта, но постарались указать причины, по которым была поставлена та или иная оценка.

Большее внимание мы уделили поведению манипуляторов в играх. Исходя из результатов тестов по показателям, важным для основных игровых жанров, были выбраны следующие категории: FPS (Quake III Arena, Unreal Tournament 2003), RTS (Warcraft III, Age of Mythology), adventure/action (Tomb Rider, Soul River, Indiana Johnes). Но при этом мы учитывали, что мышь покупается не только для игр, но и для работы.

Большинство из представленных устройств позиционируется производителями не как игровые, однако некоторые из них стали таковыми де-факто.

test_lab благодарит компании «ОЛДИ» (www.oldi.ru), «АЛИОН» (www.alion.ru), «ТОР» (www.tortrade.ru) и «Бюрократ» (www.genius.ru) за предоставленное оборудование.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

ПРОВОДНЫЕ МЫШИ:
- A4tech SWOP-35
- A4tech SWOP-45
- A4tech SWOP-48
- A4tech WOP-49
- Defender Optical 1300 B
- Defender Optical 1330
- Defender Ergo Office 2220
- Logitech MouseMan Dual Optical
- Logitech MX300 Optical Mouse
- Logitech MX310 Optical Mouse
- Logitech MX500 Optical Mouse
- Logitech N-BJ67B OEM
- Logitech TrackMan Wheel
- Logitech Marble Mouse
- Genius NetScroll Optical
- Genius NetScroll+ Traveler
- Genius PowerScroll Eye Metallic
- Microsoft IntelliMouse Explorer
- Microsoft IntelliMouse Optical
- Microsoft Wheel Mouse Optical

БЕСПРОВОДНЫЕ МЫШИ:
- A4tech RP-648
- A4tech RP-649
- A4tech RFSOP-35
- Defender Wireless Optical 1440
- Defender Wireless Optical Ergo Office 2200
- Logitech MX700 Cordless Optical Mouse
- Genius Wireless Optical
- Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

ЭРГОНОМИКА

При выборе манипулятора в первую очередь следует обращать внимание на его эргономические параметры (форма, расположение и качество кнопок и колес, вес и качество материала, из которого сделано устройство), потому что если мышь неудобна, ее не сделает привлекательней ни хороший сенсор, ни высокие частоты.

Существуют три формы корпуса:

Классическая узкая: небольшая по размеру, симметричная относительно продольной оси мышь, задняя часть сужена, обеспечивает минимальный контакт руки с устройством. Такой манипулятор удобно размещается в любой кисти, его удобно держать кончиками пальцев, запястье остается на столе, ладонь хорошо проветривается. Подобные модели наиболее приемлемы для долгой работы. Этой формой в обзоре обладают Genius NetScroll+ Traveler и Logitech MX300 Optical Mouse.

Классическая широкая: единственное отличие этого исполнения от предыдущего – широкая задняя часть. Такая мышь более плотно сидит в руке (подключается задняя часть запястья) и обеспечивает средний контакт с ладонью, от чего она может потеть. Примерами могут служить Microsoft Wheel Mouse Optical и A4tech SWOP-35.

Эргономичная: манипулятор сделан точно под руку, обеспечивается полный контакт с устройством, пальцы ложатся в пазы. Такое решение довольно удобно, но мышь вы уже с трудом сможете переложить в другую руку. При долгой напряженной игре ладонь будет потеть. Модели из обзора: Logitech MX500 Optical Mouse, A4tech RP-648.

Вес мыши также немаловажен. Многие пользователи считают, что чем меньше вес манипулятора, тем удобнее с ним работать, однако игроки в Quake предпочитают мыши среднего веса, например, Logitech MX500 Optical Mouse со специальной съемной металлической пластиной. Наибольшим весом в обзоре обладают радиомыши, так как внутри них находятся элементы питания (Defender Wireless Optical Ergo Office 2200 UP, Logitech MX700 Cordless Optical Mouse, Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer). Меньше всех весят Microsoft Wheel Mouse Optical, Logitech MX310 Optical Mouse, Logitech N-BJ67B OEM и Genius NetScroll Optical.

СОВЕТ
Лучший тест на форму и вес мыши – это попробовать приподнять ее двумя пальцами (большим и

A4TECH SWOP-35



★★★ ЦЕНА (У.Е.): 9

- Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 96/124 Гц
- Удобство в руке: 4 (вытянутый корпус)
- Удобство кнопок: 4.5 (жесткое колесо)
- В Интернете: 3 (жесткий скроллер)
- FPS: 3.5
- RTS: 3.5
- adventure/action: 3 (мало дополнительных кнопок)

A4TECH SWOP-45



★★★ ЦЕНА (У.Е.): 10

- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 96/124 Гц
- Удобство в руке: 2
- Удобство кнопок: 2 (одна кнопка – под мизинцем)
- В Интернете: 3 (неудобные дополнит. кнопки)
- FPS: 3.5 (неудобный корпус)
- RTS: 2 (плохо лежит в руке)
- adventure/action: 2 (неудобные дополнительные кнопки)

A4TECH SWOP-48



★★★★ ЦЕНА (У.Е.): 11

- Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 800 dpi
- Интерфейс: PS/2
- Частота обновления: 132 Гц
- Удобство в руке: 4.5 (эргономичная форма)
- Удобство кнопок: 4.5
- В Интернете: 3.5 (нет дополнительных кнопок)
- FPS: 4.5 (маленький вес и размер)
- RTS: 4.5 (удобная и легкая)
- adventure/action: 3 балла (нет дополнительных кнопок)

A4TECH WOP-49



★★★★ ЦЕНА (У.Е.): 12

- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка, 1 колесо
- Разрешение: 800 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 99/124 Гц
- Удобство в руке: 4 (для большой руки)
- Удобство кнопок: 4 (мешает второе колесо)
- В Интернете: 4.5 (хорошие дополнительные кнопки)
- FPS: 4 (мешает второе колесо)
- RTS: 4
- adventure/action: 4.5 (удобные дополнительные кнопки)

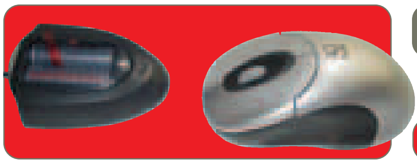
DEFENDER OPTICAL 1300 B



★★★ ЦЕНА (У.Е.): 11

- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2
- Частота обновления: 200 Гц
- Удобство в руке: 2 (мышь снизу очень широкая)
- Удобство кнопок: 3 (кнопка под мизинцем, кнопки жесткие)
- В Интернете: 4 (дополнительные кнопки)
- FPS: 2 (неудобная форма)
- RTS: 3.5
- adventure/action: 4 (дополнительные кнопки)

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ



A4TECH RP-648

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 21

1. Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка, 1 колесо
2. Разрешение: 800 dpi
3. Интерфейс: PS/2, USB, радио
4. Частота обновл.: 88/99 Гц
5. Удобство в руке: 4.5
6. Удобство кнопок: 4 (жесткое колесо)
7. В Интернете: 3
8. FPS: 3 (плохие кнопки, тяжелая)
9. RTS: 4.5
10. adventure/action: 3 (нет дополнительных кнопок).



A4TECH RP-649

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 23

1. Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка, 1 колесо
2. Разрешение: 800 dpi
3. Интерфейс: PS/2, USB, радио
4. Частота обновл.: 88/99 Гц
5. Удобство в руке: 4.5
6. Удобство кнопок: 3.5 (трудно достать дополнительное колесо и кнопки).
7. В Интернете: 5 (2 скроллера, кнопки back и forward)
8. FPS: 3.5 (тяжелая, низкая частота обновления)
9. RTS: 4 (удобна в руке)
10. adventure/action: 4 балла (дополнительные кнопки)

мизинцем) над столом, при этом она не должна выскальзывать.

Стоит обратить внимание на материал, из которого сделан корпус устройства. Пластик должен быть приятный на ощупь и немного шероховатый – это улучшает вентиляцию ладони. Наилучшим образом соответствуют этим качествам мыши Logitech и Microsoft, несколько хуже – модели Defender. У Genius NetScroll+ Traveler пластик гладкий.

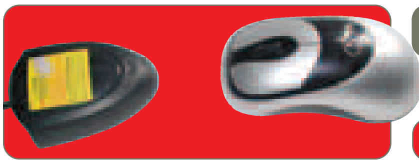
Положительно сказывается на эргономике наличие резиновой вставки сверху – мышь меньше скользит (Defender Wireless Optical Ergo Office 2200, Defender Ergo Office 2220, Logitech MouseMan Dual Optical).

КНОПКИ И КОЛЕСА

Очень большое значение при выборе мыши имеет качество кнопок/колес и расположение дополнительных элементов управления. Клавиши должны плотно сидеть в гнездах и быть довольно мягкими при нажиме, с маленьким или средним ходом и минимальной отдачей, негромким щелчком, а колесо – не быть слишком тугим и утопленным. Наилучшие кнопки обычно у дорогих моделей. У дешевых вариантов они могут быть мягкими, но с большим ходом, отдачей и громкими щелчками.

В тестировании так же участвовали устройства, у которых основные кнопки не отделены от корпуса (Logitech MX500 Optical Mouse, Genius NetScroll+ Traveler), что делает их более привлекательными с точки зрения дизайна, однако все указанные выше требования справедливы и для них.

Лидерами по качеству являются Logitech и Microsoft – кнопки и колеса у всех моделей, участвовавших в тестировании, самого



A4TECH RFSOP-35

★★★

ЦЕНА (У.Е.): 20

1. Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка
2. Разрешение: 400 dpi
3. Интерфейс: PS/2, радио
4. Частота обновления: 88 Гц
5. Удобство в руке: 4 (вытянутый корпус)
6. Удобство кнопок: 4.5
7. В Интернете: 3 (жесткий скроллер)
8. FPS: 3 («срывается», тяжелая)
9. RTS: 3.5 (неудобная форма)
10. adventure/action: 3 (нет дополнительных кнопок)

высокого качества. По сравнению с манипуляторами Microsoft, мыши Logitech имеют более жесткие кнопки и колеса, и, следовательно, их фиксация четче. Аутсайдерами по этому параметру являются недорогие модели Genius (Genius PowerScroll Eye Metallic, Genius WebScroll+ Eye) и Defender Wireless Optical 1440 с громкими кнопками с большой отдачей. По качеству колес на последнем месте оказались мыши A4tech.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Большая часть манипуляторов из обзора имеет дополнительные элементы управления, очень удобные для обычного пользователя. Наличие горизонтальной прокрутки и кнопок, выполняющих функции back и forward в браузере уже практически стало стандартом. Некоторые производители добавляют свои фирменные функции. Например, четвертая кнопка у Logitech MX300 Optical Mouse переключает задачи в Windows. Однако расположение таких клавиш еще не стандартизировано. С нашей точки зрения, идеальным местом для них является пространство под большим пальцем (Logitech MX500 Optical Mouse, Genius NetScroll Optical), причем пользователь не должен быть вынужден снимать руку с манипулятора и тянуться до кнопок. Нам показалось очень неудачным расположение одной из клавиш под мизинцем (A4tech SWOP-45, Defender Optical 1330, Microsoft IntelliMouse Optical и другие).

По показателю работы в Интернете лидируют Defender Wireless Optical Ergo Office 2200,

ИДЕАЛЬНАЯ МЫШЬ

Идеальная мышь, по нашему мнению, должна иметь классическую или эргономичную форму корпуса, как у Logitech MouseMan Dual Optical, мягкие клавиши и колесо с маленьким ходом, дополнительные кнопки, расположенные под большим пальцем, качественный шероховатый пластик, резиновую вставку, небольшой вес и гибкий шнур, а также поддерживать оба интерфейса, иметь частоту, близкую к 200 Гц на PS/2, разрешение 800 dpi, быстрый сенсор, устойчивый к «срывам».

DEFENDER OPTICAL 1330



★★★ ЦЕНА (У.Е.): 8

1. Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
2. Разрешение: 400 dpi
3. Интерфейс: PS/2, USB
4. Частота обновл.: 200/124 Гц
5. Удобство в руке: 2.5
6. Удобство кнопок: 3.5 (кнопка под мизинцем)
7. В Интернете: 4 (дополнительные кнопки)
8. FPS: 3.5 (неудобная форма)
9. RTS: 4 (мышь довольно легкая)
10. adventure/action: 4 (дополнительные кнопки)

DEFENDER ERGO OFFICE 2220



★★★★★ ЦЕНА (У.Е.): 23

1. Управление: 5 кнопок, 1 колесо-кнопка
2. Разрешение: 800 dpi
3. Интерфейс: PS/2, USB
4. Частота обновл.: 162/124 Гц
5. Удобство в руке: 4 (резиновая вставка)
6. Удобство кнопок: 4.5
7. В Интернете: 4.5 (дополнительные кнопки)
8. FPS: 3.5
9. RTS: 4.5 (мышь легкая)
10. adventure/action: 4

LOGITECH MOUSEMAN DUAL OPTICAL



★★★★★ ЦЕНА (У.Е.): 36

1. Управление: 3 кнопки, 1 колесо-кнопка
2. Разрешение: 800 dpi (2 датчика)
3. Интерфейс: PS/2, USB
4. Частота обновл.: 158/124 Гц
5. Удобство в руке: 5 (лучшая посадка в обзоре)
6. Удобство кнопок: 4.5
7. В Интернете: 4.5 (одна дополнительная кнопка)
8. FPS: 4.5 (срывается)
9. RTS: 5 (эргономичная, легкая)
10. adventure/action: 4 (одна дополнительная кнопка)

LOGITECH MX300 OPTICAL MOUSE



★★★★★ ЦЕНА (У.Е.): 33

1. Управление: 3 кнопки, 1 колесо-кнопка
2. Разрешение: 800 dpi
3. Интерфейс: PS/2, USB
4. Частота обновл.: 195/124 Гц
5. Удобство в руке: 5 (приятная на ощупь, устойчивая)
6. Удобство кнопок: 5 (кнопка «переключение задач»)
7. В Интернете: 4 (мало дополнительных кнопок)
8. FPS: 5 (подходит идеально)
9. RTS: 5 (удобная, легкая)
10. adventure/action: 4.5 (только одна дополнительная кнопка)

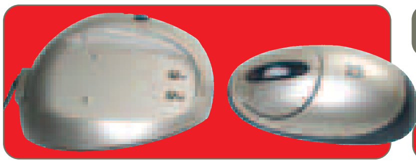
LOGITECH MX310 OPTICAL MOUSE



★★★★ ЦЕНА (У.Е.): 36

1. Управление: 5 кнопок, 1 колесо-кнопка
2. Разрешение: 800 dpi
3. Интерфейс: PS/2, USB
4. Частота обновл.: 197/124 Гц
5. Удобство в руке: 4 (скользкий пластик)
6. Удобство кнопок: 4 (кнопка под мизинцем)
7. В Интернете: 4.5 (вязкое колесо)
8. FPS: 3.5
9. RTS: 4
10. adventure/action: 5 (хорошие дополнительные кнопки)

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ



DEFENDER WIRELESS OPTICAL 1440

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 23

- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 800 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB, радио
- Частота обновл.: 70/75 Гц
- Удобство в руке: 3.5 (широкое основание, тяжелая)
- Удобство кнопок: 3.5 (громкие кнопки с отдачей)
- В Интернете: 3.5 (неудобно нажимать на колесо)
- FPS: 2 (тяжелая, не лежит в руке)
- RTS: 4
- Adventure/action: 4 (удобные дополнительные кнопки)

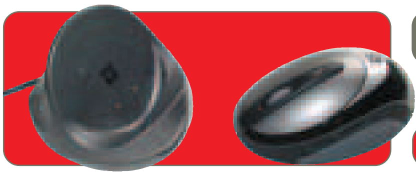


LOGITECH MX700 CORDLESS OPTICAL MOUSE

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 70

- Управление: 7 кнопок, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 800 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB, радио
- Частота обновл.: 128/124 Гц
- Удобство в руке: 4 (очень тяжелая)
- Удобство кнопок: 5
- В Интернете: 5
- FPS: 4 (невысокая частота обновления, тяжелая)
- RTS: 4.5
- Adventure/action: 4.5



DEFENDER WIRELESS OPTICAL ERGO OFFICE 2200

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 43

- Управление: 5 кнопок, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 800 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB, радио
- Частота обновл.: 70/75 Гц
- Удобство в руке: 4 (резиновая вставка, тяжелая)
- Удобство кнопок: 4.5 (две кнопки под большим пальцем, хорошее колесо)
- В Интернете: 4.5 (хорошие дополнительные кнопки)
- FPS: 3 (широкое основание, специфическая форма)
- RTS: 4
- Adventure/action: 4 балла

Defender Ergo Office 2220 и Logitech MX500 Optical Mouse.

С позиции геймера, необходимость дополнительных элементов управления вызывает большие сомнения. Расположение и функции таких кнопок не являются стандартом, и подавляющее большинство игр, даже сравнительно новых, их не поддерживают (можно запрограммировать только стандартные 3 кнопки и колесо прокрутки). Единственный способ использовать все возможности мыши в играх – посредством драйвера назначить дополнительным кнопкам значения функциональных клавиш клавиатуры, как реализовано в ПО к A4tech и Microsoft.

Драйвер Microsoft позволяет делать это для разных программ. Достаточно добавить необходимую игру в список и указать для дополнительных элементов управления одну из ограниченного числа функциональных клавиш клавиатуры: [F1], [F5], [Tab] и так далее, а в самой игре установить на них нужные действия, тогда в Windows мышь будет выполнять стандартные функции, а в игре – те действия, которые были выбраны вами. Однако существенный минус драйвера Microsoft заключается в том, что он ограничивает частоту опроса PS/2 порта до 100 Гц. На стандартном ПО для пятикнопочной мыши манипуляторы Microsoft показывают в два раза большую частоту. Изменения, которые можно внести с драйвером A4tech будут справедливы как для игр, так и для всех остальных программ, что не всегда удобно.

СОВЕТ

Если вас не устраивает модель Microsoft или A4tech или вы уже приобрели мышь другой фирмы, то можно загрузить драйвер A4tech с сайта компании (http://www.a4tech.com) и установить его вместо драйвера вашего устройства. Тогда вы сможете использовать дополнительные кнопки вашего манипулятора в играх. При этом порт PS/2 должен быть рабочим.

В нашем обзоре для сравнения были также рассмотрены два трекбола: Logitech TrackMan Wheel и Logitech Marble Mouse. Первый из них несколько неудобен из-за расположения шара под большим пальцем, а вот Marble Mouse оказался буквально созданным для работы в Интернете (шарик идеален для скроллинга). При этом оба трекбола показали свою полную непригодность для игр.

СЕНСОР

В настоящий момент производители предлагают потребителю оптические мыши второго поколения с улучшенным сенсором: Logitech серии MX, Microsoft с системой Intelli Eye 2, Defender Wireless Optical Ergo Office 2200 и Defender Ergo Office 2220. Теперь даже при очень резком движении положение курсора отслеживается, что очень важно для игр, особенно для FPS.

СОВЕТ

В Windows зафиксируйте курсор в центре экрана и очень резко дерните мышь в любую сторону. Если стрелка осталась на месте или описала кривую, то устройство имеет слабый сенсор.

Разрешение – важная характеристика сенсора, измеряемая в dots per inch или dpi (точках на дюйм). Чем оно выше, тем чутче реагирует манипулятор даже на незначительное движение вашей кисти и тем точнее спозиционируется курсор. Мыши с высоким разрешением (Logitech MX500 Optical Mouse, Defender Ergo Office 2220, Genius NetScroll+ Traveler и другие) имеют показатель 800 dpi. Этот факт подчеркивается на сайтах и на коробках с устройствами. Остальные модели обладают разрешением 400 dpi, о чем производители обычно не упоминают. При этом из мышей с сенсором в 800 dpi, то есть достаточно высокого качества, нам удалось «сорвать» (при резком движении курсор оставался на месте) Genius

LOGITECH MX500 OPTICAL MOUSE



★★★★★ **ЦЕНА (У.Е.): 44**

- Управление: 7 кнопок, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 800 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 197/124 Гц
- Удобство в руке: 5 (мышь сделана точно по руке)
- Удобство кнопок: 5 (две дополнительные кнопки под большим пальцем)
- В Интернете: 5 (хорошие дополнительные кнопки)
- FPS: 5 (выбор игроков)
- RTS: 5
- adventure/action: 5

LOGITECH N-BJ67B OEM



★★★ **ЦЕНА (У.Е.): 12**

- Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 197/124 Гц
- Удобство в руке: 3.5 (очень широкая)
- Удобство кнопок: 4 (основные кнопки маловаты)
- В Интернете: 3 (тугое колесо)
- FPS: 3.5 (неудобна в руке)
- RTS: 3.5
- adventure/action: 3 (нет дополнительных кнопок)

LOGITECH TRACKMAN WHEEL



★★★ **ЦЕНА (У.Е.): 31**

- Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка, шар
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 196/124 Гц
- Удобство в руке: 2.5 (шар под большим пальцем – очень неудобно)
- Удобство кнопок: 4.5 (кнопки хорошие)
- В Интернете: 3
- FPS: 0
- RTS: 2
- adventure/action: 0

LOGITECH MARBLE MOUSE



★★★★ **ЦЕНА (У.Е.): 30**

- Управление: 4 кнопки, шар
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 192/124 Гц
- Удобство в руке: 4 (необходимо привыкать к шарику)
- Удобство кнопок: 5 (удобные кнопки)
- В Интернете: 5 (идеальна для Интернета)
- FPS: 2
- RTS: 3
- adventure/action: 2

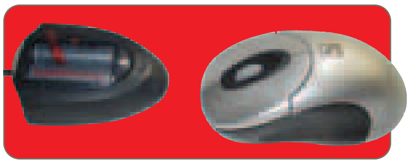
GENIUS NETSCROLL OPTICAL



★★★★ **ЦЕНА (У.Е.): 13**

- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 166/124 Гц
- Удобство в руке: 4.5 (мышь удобная, легкая)
- Удобство кнопок: 4 (кнопки под большим пальцем)
- В Интернете: 4.5 (удобные дополнительные кнопки)
- FPS: 3.5 (плохие кнопки)
- RTS: 4
- adventure/action: 4 (дополнительные кнопки)

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ

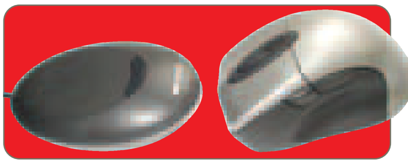


GENIUS WIRELESS OPTICAL

★★★

ЦЕНА (У.Е.): 37

- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB, радио
- Частота обновл.: 66/70 Гц
- Удобство в руке: 3 (неудобная форма)
- Удобство кнопок: 3 (жесткие кнопки)
- В Интернете: 4 (удобные дополнительные кнопки)
- FPS: 2.5 (неудобная форма, тяжелая)
- RTS: 3.5
- adventure/action: 4



MICROSOFT WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER

★★★★

ЦЕНА (У.Е.): 45

- Управление: 4 кнопки, колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: USB, радио
- Частота обновл.: 101 Гц
- Удобство в руке: 4 (очень высокая)
- Удобство кнопок: 5 (идеальные кнопки)
- В Интернете: 5
- FPS: 3.5 (неудобная форма, тяжелая)
- RTS: 4
- adventure/action: 4 ла

NetScroll+ Traveler, A4tech RP-648 и A4tech RP-649.

ИНТЕРФЕЙС

В обзоре представлено 20 проводных и 8 радиомышей. Большинство манипуляторов поддерживают оба интерфейса: и PS/2, и USB. A4tech RFSOP-35, A4tech SWOP-48 и Defender Optical 1300 B работают только в PS/2, а Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer – только в USB.

От используемого интерфейса и особенностей устройства зависит такой важный показатель, как частота опроса.

СОВЕТ

Если в вашем компьютере предусмотрен PS/2 порт для мыши, то лучше использовать именно его, так как он имеет частоту опроса 200 Гц против 125 Гц у USB. Минус PS/2 – отсутствие «горячего подключения», то есть необходимо выключить компьютер, чтобы установить мышь.

ЧАСТОТА ОПРОСА

Частота опроса указывается в герцах (Гц) и показывает, сколько раз в секунду мышь передает драйверу данные о своем перемещении. Чем выше частота опроса, тем быстрее устройство реагирует на движение вашей руки, что очень важно для динамичных игр, особенно для FPS и action. При тестировании мы выставляли максимальные частоты, предусмотренные производителем устройства.

СОВЕТ

В Windows 2000 и XP поднять частоту опроса на PS/2 можно через стандартный драйвер. В Windows 9x вам понадобится твикер – PS/2 rate adjustor. При подключении через USB частоты не регулируются.

Радиомыши (Defender Wireless Optical Ergo Office 2200, Logitech MX700 Cordless Optical Mouse) проигрывают проводным по показателю частоты опроса в силу технических особенностей (необходимость передавать данные по радиоканалу). Лидером обзора среди беспроводных мышей по этому критерию является Logitech MX700 Cordless Optical Mouse.

ПРЕКРАСНОЕ БУДУЩЕЕ

В настоящее время Microsoft разрабатывает новое решение в области дополнительных элементов управления манипуляторов. Предполагается реализовать колесо прокрутки, которое не только выступает в роли кнопки, но еще может отклоняться вправо и влево.

БЕСПРОВОДНЫЕ МЫШИ

По нашему мнению, такие модели не очень удобны в работе. Единственное достойное применение, которое мы нашли для них – это смотреть DVD или DivX-фильмы с дивана, используя манипулятор, как пульт дистанционного управления. Однако если вам мешает провод или не хватает его длины, то такие модели для вас.

В ходе тестов сбоев и потери связи не наблюдалось. Дальность связи варьируется от 1.2 м (Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer, Genius Wireless Optical, Defender Wireless Optical 1440) до 2-2.5 м (Logitech MX700 Cordless Optical Mouse, A4tech RP-648, A4tech RP-649). ■

ВЫВОДЫ

Сейчас мыши переживают очередное становление стандартов в области дополнительных элементов управления, поэтому разработчики ПО не спешат их поддерживать. Положительным моментом является выход на рынок мышей с сенсором второго поколения, который позволил потребителю получить качественный манипулятор за разумную цену.

По итогам тестов «Выбором редакции» стал манипулятор Logitech MX300 Optical Mouse как самый удобный для работы и игры. MX300 обладает классической узкой формой, сбалансированным весом, качественными кнопками и колесом, обеспечивает минимальный контакт с кистью, рука не устает при долгой работе. Мышь сделана из шероховатого качественного пластика и имеет вставку. При этом данный манипулятор снабжен отличным сенсором. Все это в целом соответствует нашим представлениям об идеальной мыши. Совсем чуть-чуть отстали, на наш взгляд, излишне навороченные Logitech MX500 Optical Mouse, Logitech MouseMan Dual Optical и Microsoft IntelliMouse Explorer.

В номинации «Лучшая покупка» победила мышь Microsoft Wheel Mouse Optical, которая при цене $13 имеет сенсор второго поколения. Также рассматривались A4tech SWOP-48 с разрешением 800 dpi ($11), Defender Ergo Office 2220 и Genius NetScroll+ Traveler.

GENIUS NETSCROLL+ TRAVELER



- Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 800 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 165/124 Гц
- Удобство в руке: 5 (округлая, маленькая, очень легкая)
- Удобство кнопок: 4.5
- В Интернете: 3 (нет дополнительных кнопок)
- FPS: 4.5 (срывается, но удобная форма)
- RTS: 4.5
- adventure/action: 3 (нет дополнительных кнопок)

GENIUS POWERSCROLL EYE METALLIC



- Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновления: 188/124 Гц
- Удобство в руке: 4 (удобная классическая форма, легкая)
- Удобство кнопок: 2 (кнопки с очень большой отдачей, вязкое колесо)
- В Интернете: 2
- FPS: 3
- RTS: 3
- adventure/action: 2

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER



- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 100/124 Гц
- Удобство в руке: 4.5 (несколько великовата)
- Удобство кнопок: 5 (две кнопки под большим пальцем, кнопки и колесо идеальны)
- В Интернете: 5 (хорошие дополнительные кнопки)
- FPS: 5 (не «срывается»)
- RTS: 5
- adventure/action: 5

MICROSOFT INTELLIMOUSE OPTICAL



- Управление: 4 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 99/124 Гц
- Удобство в руке: 4
- Удобство кнопок: 4 (одна кнопка под мизинцем)
- В Интернете: 4.5 (две дополнительные кнопки)
- FPS: 4.5 (не «срывается»)
- RTS: 4.5
- adventure/action: 4.5

MICROSOFT WHEEL MOUSE OPTICAL



- Управление: 2 кнопки, 1 колесо-кнопка
- Разрешение: 400 dpi
- Интерфейс: PS/2, USB
- Частота обновл.: 99/124 Гц
- Удобство в руке: 4.5 (широкая задняя часть)
- Удобство кнопок: 5 (качественные кнопки, самое мягкое колесо)
- В Интернете: 3.5 (нет дополнительных кнопок)
- FPS: 4.5 (не «срывается»)
- RTS: 5 (очень легкая)
- adventure/action: 4

LOGITECH MX300 OPTICAL MOUSE

ПОЛНОЦЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МНОГОКНОПОЧНЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ LOGITECH

Часто, покупая устройство с большим количеством дополнительных элементов, значительно переплачивая при этом, пользователь зачастую применяет в работе далеко не все функции покупки, потому что не знает, как ими эффективно воспользоваться. Сегодня мы постараемся рассказать об использовании одного из лучших, по нашему мнению, манипуляторов – Logitech MX300 optical mouse.

УСТАНОВКА

Подсоедините штекер к любому свободному порту USB или PS/2 (рядом с последним, обычно окрашенным в зеленый цвет, выбита пиктограмма мыши). Напоминаем, что порт PS/2 не поддерживает «горячего» подключения, поэтому перед этой операцией компьютер следует выключить.

Затем установите драйвер с прилагающегося компакт-диска, так как только ПО от производителя позволяет использовать все функции и особенности манипулятора.

Следует отметить, что если материнская плата на вашем PC поддерживает USB 2.0, необходимо убедиться, что все драйверы чипсета установлены правильно. В противном случае подключить мышь к USB-порту, возможно, не удастся.

После инсталляции фирменного драйвера мыши система определит модель манипулятора автоматически (в случае USB – сразу, в случае PS/2 – после перезагрузки). На экране появится окошко Quick Setup интерфейса драйвера (в последствии его можно вызвать посредством двойного щелчка по изображению мыши в правом нижнем углу рабочего стола Windows). Здесь же можно запретить отображение пиктограммы драйвера, сняв галочку Show icon in the taskbar, а также вызвать мастер настройки манипулятора в диалоговом режиме кнопкой Device Setup.

НАСТРОЙКА

Вкладка «Указатели» является стандартной для всех моделей и отвечает за настройку вида курсора мыши.

На вкладке Buttons (кнопки) вам предлагается запрограммировать функции кнопок устройства. Для этого, сверяясь с изображением мыши справа, выберите из списка необходимую кнопку и нажмите Modify (изменить). Далее выберите из списка одно из четырех возможных значений: Click/Select (щелчок/выбор); Universal Scroll (универсальная прокрутка); Context Menu/Alternate Select (контекстное меню); Quick Switch (быстрое переключение между задачами Windows).

Из выпадающего списка Scrolling Size вы можете выбрать шаг прокрутки, соответствующий одному щелчку колеса (по умолчанию – три строки).

На вкладке Motion (движение) настраивается поведение курсора мыши. Показатель Speed (скорость) регулирует реакцию указателя на движение вашей руки: в положении регулятора Fast (быстро) стрелка будет перемещаться на значительное расстояние даже при небольшом движении руки, в положении Slow (медленно) – реакция будет значительно меньшей.

Переключатель Acceleration (ускорение) показывает, насколько будет усиливаться реакция курсора при резком движении руки.

Галочка Start Move (начать движение) позволяет включить автоматическую установку стрелки на выделенную (highlighted) кнопку появляющихся диалоговых окон.

Галочка Cursor Trails (шлейф курсора) позволяет включить шлейф за указателем мыши. Это необходимо при использовании LCD дисплея с медленной матрицей, на котором курсор плохо заметен.

ЧАСТОТА

Изменить частоту опроса (обновления) вы можете, выбрав в контекстном меню иконки «Мой компьютер» пункт «Свойства» и во вкладке «Оборудование» щелкнув кнопку «Диспетчер устройств». Раскрыв список «Мыши и иные указующие устройства», найдите название своего манипулятора и в контекстном меню щелкните пункт «Свойства». На вкладке «Дополнительные параметры» из выпадающего списка «Частота» выберите необходимое значение. Заметьте, что изменить частоту опроса таким образом можно только в Windows 2000/XP. В среде Windows 9x для этого понадобится специфическая программа твикер.

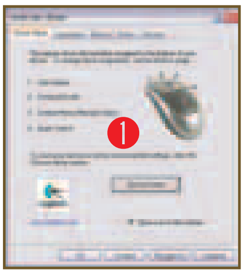
СОВМЕСТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАНИПУЛЯТОРОВ

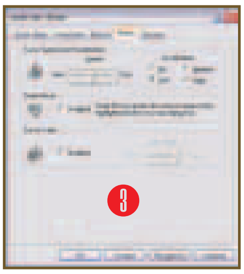
Во вкладке Devices (устройства) можно получить информацию о текущем манипуляторе и версии драйвера, а также выбрать необходимое устройство из списка.

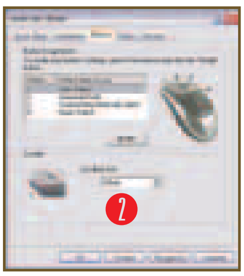
Драйвер Logitech, в отличие, например, от Microsoft, позволяет корректно работать сразу с несколькими устройствами. Так, вы можете подключить к PS/2 порту Logitech MX300 для игр, а к USB порту Logitech Marble Mouse для серфинга в Интернете. Драйвер будет работать с тем манипулятором, которым вы дважды щелкните по пиктограмме мыши в правом нижнем углу, и будет хранить настройки для каждого из ваших устройств.

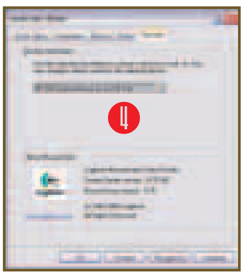
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРАХ

Как вы уже знаете, большинство игровых программ в настоящее время не поддерживает дополнительные элементы управления манипуляторов напрямую. Единственный способ сделать их доступными в играх – назначить на них функциональные клавиши клавиатуры. Драйвер Logitech позволяет работать только с предусмотренными производителем функциями, поэтому мы его удалили и инсталлировали драйвер для мыши A4tech SWOP-35, имеющей 5 кнопок и 2 колеса (http://www.a4tech.com). С помощью нового драйвера нам удалось установить на кнопку-колесо значение клавиши [F1], а на кнопку переключения задач – [F2] (она соответствовала четвертой кнопке под большим пальцем A4tech SWOP-35). Таким образом, в игре мы смогли использовать все четыре клавиши Logitech MX300 optical mouse. ■









❶ Вкладка Quick Setup: кнопка Device Setup вызы

❷ Вкладка Buttons: здесь можно изменить функции кнопок мыши.

❸ Вкладка Motion: тонкая настройка поведения курсора мыши.

❹ Вкладка Devices: здесь можно получить информацию о драйвере или выбрать нужное устройство.



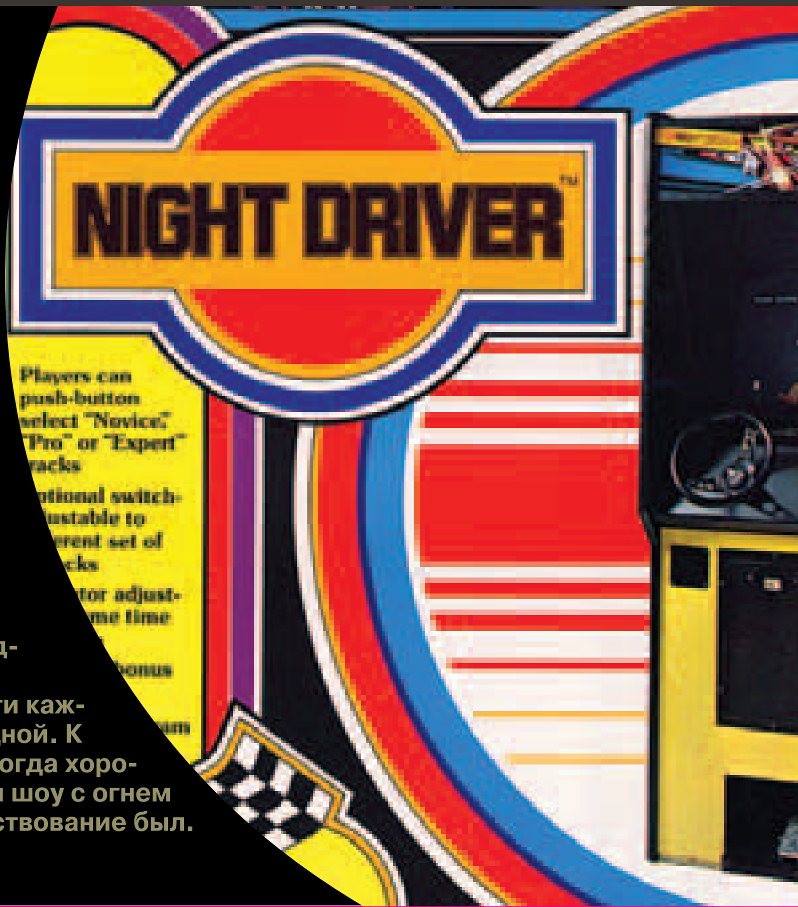




ВСЕ ЛЮБЯТ. MTV
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ™



SPACE AGE WONDER: ПОЯВЛЕНИЕ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК



Черт, это же так просто – подключил адаптер к приставке, а приставку – к телевизору, и начал играть. Ладно, не так уж просто, но, согласитесь, что очевиднее этого ничего и быть не может. Естественно, как и почти каждая очевидная идея, она вначале казалась сумасбродной. К счастью для первопроходца, он родился в то время, когда хорошие идеи уже не было принято отмечать брутальными шоу с огнем посреди площади, и шанс доказать ее право на существование был.

АЛЕКСЕЙ «PINBALL WIZARD» БЕСПАЛЬКО rockmag_net@fromru.com

ОДИССЕЯ РАЛЬФА БАЙЕРА

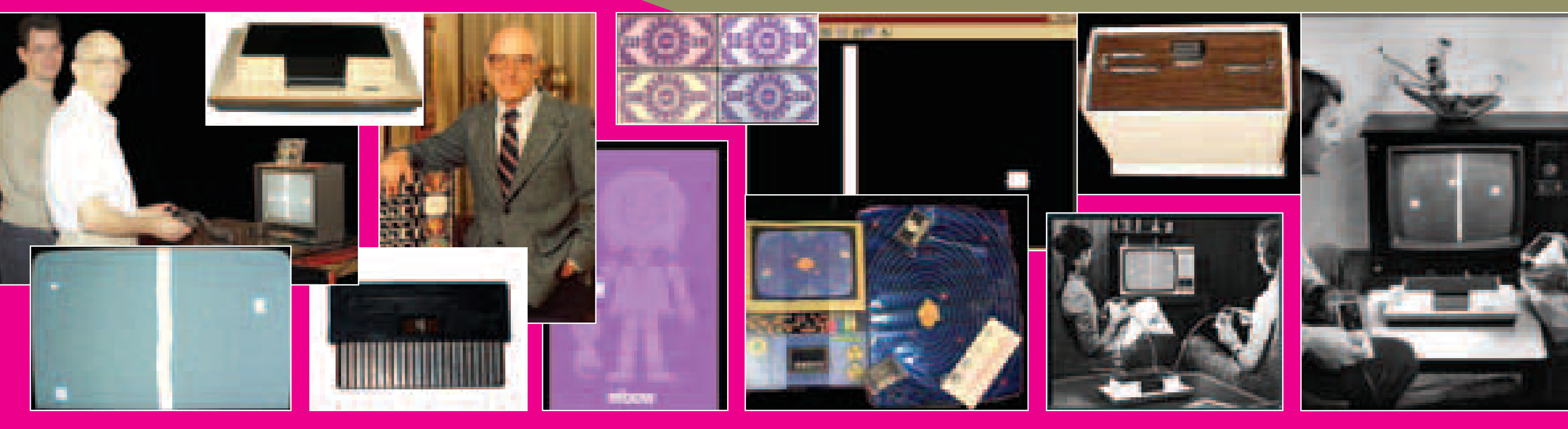
Ральф Байер (Ralph Baer) – целеустремленный человек. Начнем с того, что ему уже лет восемьдесят и он держит свой сайт http://www.ralphbaer.com. В 1951 году, еще будучи инженером Loral, производившей телевизоры компании, у него появилась мысль, что телевизор пригоден не только для просмотра передач и фильмов, что зритель может вступить во взаимодействие со своим приемником, играя с ним. Жаль, но идея была отвергнута начальством – кто знает, история видеоигр, да и сами видеоигры могли бы выглядеть иначе, чем они выглядят сейчас.

Идею он отложил в долгий ящик. 1 сентября 1966 года он на четырех страницах описал ее, 6 сентября начертил схему простейшей игры, в которой одной точкой надо было догнать другую. 7-го мая 1967 года у него уже был действующий экземпляр. 14-го июня после добавления светового ружья игра была продемонстрирована общественности. Осенью того же года в его разработке к нему присоединились два Билла – Билл Раш (инженер) и Билл Харрисон (техник). После этого была разработана (первая после лабораторной Tennis for Two 1958 года) видеоигра на тему тенниса. Между 9-м и13-м ноября Ральф обращался к таким компаниям, как Teleprompter (Телесуфлер) и NYC Cable Company (Нью-Йоркская Кабельная Компания), представляя готовый прототип как интерактивную кабельную игровую систему (!). Снова изобретение ждал прохладный прием.

Патент на изобретение был получен 15-го января 1968 года, после чего началась разработка более сложного устройства, получившего рабочее название Brown Box («коричневая коробка»). Переключая рычажки на передней панели этой приставки, можно было выбирать из примерно десятка игр, среди которых были теннис, футбол, волейбол и несколько тиров. Разные для каждой из игр цвета фона задавались самой приставкой.

В январе 1969го начались очередные испытания на представителях компаний по производству телевизоров в попытке добиться финансирования. Среди этих компаний были такие монстры, как RCA, General Electric, Zenith, Sylvania, Magnavox и Warwick-Sears. В результате в марте 1970 было заключено соглашение с RCA, позже аннулированное. 17 июля 1970 Баер продемонстрировал приставку представителям Magnavox. Было заключен договор, по которому все последующие видеоигры должны лицензироваться Magnavox. О его силе можно сказать хотя бы то, что практически ни в одной игровой компании об этом постановлении практически никто не помнит. Ральф помогал инженерам Magnavox в ходе разработки. В мае 1972 года дебютировала первая коммерчески производимая видеоигровая приставка Odyssey Home Entertainment System.

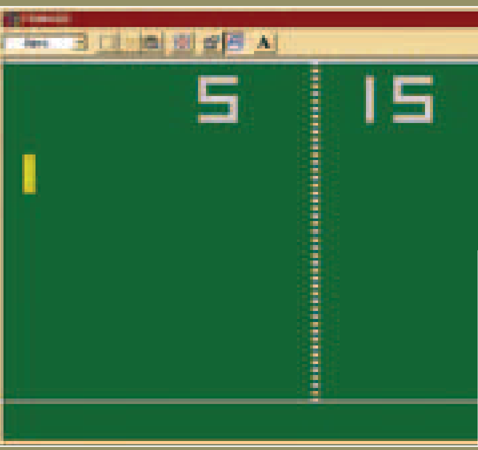
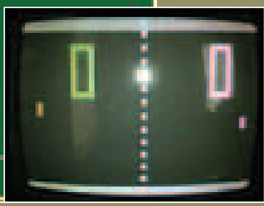
В Magnavox сильно упростили приставку, в основе которой лежали всего 40 транзисторов – графика состояла из светящихся квадратов и толщенных полос. Цвета не было, и игроку предлагалось накладывать на экран бэкграунд самому, выбирая из входивших в комплект пластиковых изображений. Звук также отсутствовал. Очки игроки (если хотели) могли записывать сами на специальном листке. Вообще же Odyssey имеет много общего с обычными настольными играми, как в отношении дизайна упомянутых бэкграундов (обычно обозначающихся словом overlay, в вольном переводе – накладка), так и в том, что в коробке, помимо самой приставки, счастливый обладатель находил множество карто-

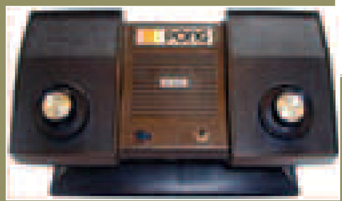


HOME PONG

В 1972 году появился Pong – игровой автомат, чья популярность затмила даже тот факт, что он не был первым. После того, как опыт Odyssey показал новый путь развития электронных игр (на самом деле он показал новую часть рынка) было бы странно, если не появилась бы домашняя версия такой популярной игры как Pong. 1974. Идея принадлежала Гарольду Ли (Harold Lee). Над самой конструкцией трудились втроем Ли, Эл Элкорн (разработчик оригинального Pong) и некто Боб Браун (Bob Brown). Память о низких продажах Odyssey долгое время не позволяла Atari пристроить свое детище. В конце концов, в 1975 году после нескольких встреч, фирма Sears к рождеству заказала Atari 150 000 консолей с логотипом Sears Tele-Games. Домашний Pong стал самым горячим хитом зимы 1975/1976, грехом бы было не погреть на нем руки другим фирмам. Если вы считаете, что клонов 8-битной Famicom было много, то, возможно, вас удивят масштабы клонирования приставки, позволявшей играть в Pong на экране телевизора. Клоны. Их были сотни. Больше разновидностей было, наверное, только среди переносных «Тетрисов». Начиная с Coleco Telstar, чтобы снизить уровень помех которой пришлось призывать на помощь команду Ральфа Байера и заканчивая BBS 01 – приставкой, которая производилась в Восточной Германии вплоть до 1989 года. Хотя долго это продолжаться не могло – люди уставали от одинаковых игр, как видим, производство подобных машинок не прекращалось, следовательно, спрос был.

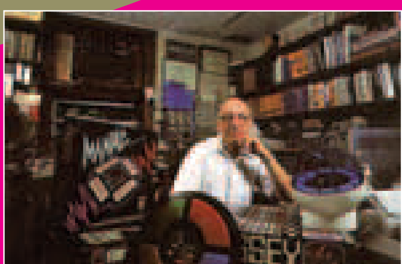
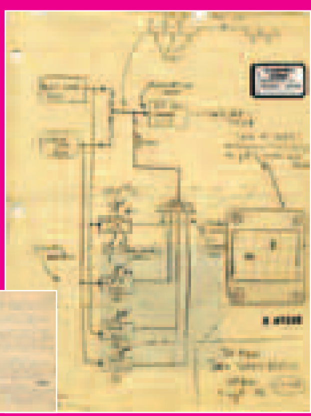
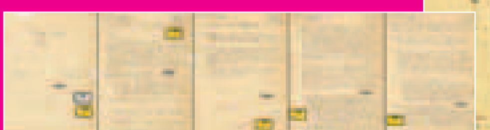
Помню, в одном из номеров журнала «Наука и Жизнь» в конце 70-х была напечатана статья со схемой Pong, так что в Союзе с видеоиграми в то время были знакомы не понаслышке.


чек, игрушечные деньги, игральные кости и тому подобные мелочи. Выбор игры происходил знакомым нам образом – посредством вставления/вынимания картриджа. В стандартный комплект поставки входили двенадцать тайтлов, отдельно продавались еще шестнадцать, четыре из всех были заточены под использование светового ружья. Ружье было достаточно простым, и умело просто распознавать свет. Очевидцы свидетельствовали, что было безразлично, по чему стрелять – по цели на экране или по лампе накаливания у потолка, но и смысла в этом не было – нельзя перейти таким образом на следующий уровень или набрать огромное количество очков и оставить свой след в таблице рекордов, если только не вести ее в тетради. Каждая игра была укомплектована накладкой и необходимыми аксессуарами. Очень сильно сократил продажи ложный слух, что консоль работает только с телевизорами фирмы Magnavox. Похожая ситуация сложилась в начале девяностых и в России – многие люди не покупали NES из-за того, что думали так: «Видеомагнитофон нельзя подсоединить к моему «Шиляпису» производства Каунасского Радиозавода 1978 года выпуска, так почему новая видеоприставка должна к нему подходить?» Помнится, в связи с этим появилась даже новая реклама известной приставки, объясняющая, что она «к любому подойдет», так и было – тесты на «Шиляписе» подтвердили самые лучшие опасения, ну да я увлекся.

В 1974 году свет увидела обновленная версия Odyssey (не путать с Odyssey 2, совершенно иной приставкой, вышедшей где то через 5 лет), предназначенная для, в том числе, и импорта, в связи с этим, в Германии и во Франции приставки продавались под именем Odyssey, и были произведены сторонней фирмой ITT.

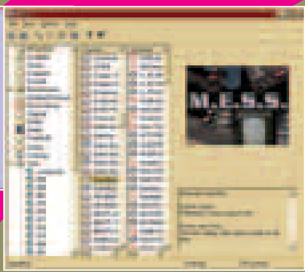





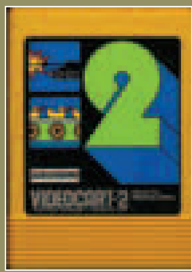


FAIRCHILD CHANNEL F

Рынок заполонен одинаковой продукцией – самое время появиться основанной на 8-битном микропроцессоре Fairchild F8 приставке Fairchild Channel F (август 1976). Оперативная память 64 байта. Чем же она примечательна? Во-первых, это первая приставка, при игре на которой использовались картриджи с записанным в них кодом игры. Мнительный читатель скажет: «Постой! Я тебя поймал! Совсем недавно ты что-то говорил о картриджах для Magnavox Odyssey, а сейчас заявляешь, что Channel F – первая система на картриджевой основе, неужели ты не мог все проверить и не допустить подобной неувязки.» Мог и не допустил. Картриджи Odyssey НЕ СОДЕРЖАЛИ НИКАКОГО КОДА, они были вроде сложного набора перемычек и контактов, такие странные переключатели – вся информация об играх находилась внутри самой приставки. Что из себя представляли игры на Channel F?Ну, откровенно говоря, зрелище не самое захватывающее. Похожий на PC speaker звук исторгается из самой консоли. Действительно разноцветная графика. Из того, что понравилось лично мне – Desert Fox – танковая дуэль на минном поле и Spitfire – тоже дуэль, но на этот раз воздушных асов, примечательно, что второй самолет управляется компьютером. Класс! Было выпущено порядка тридцати разных videocart'ов с играми, в основном это сборники. Определенный интерес вызывает их дизайн. Все оформление выдержано в психоделическом ключе шестидесятых и вызывает стойкие ассоциации (как оказалось, не у меня одного) с мультфильмом Yellow Submarine.
«Исправленная и дополненная» версия Channel F появилась в 1978 году, но в 1979 производство было прекращено.

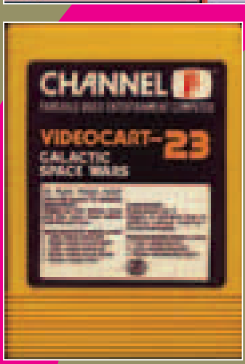


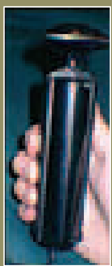






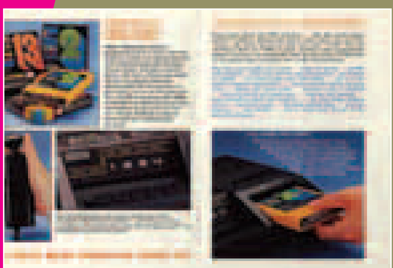








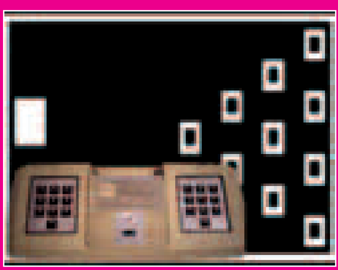


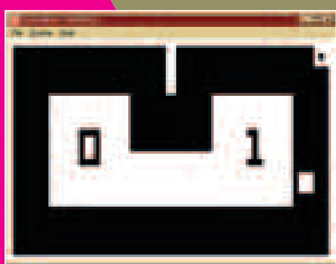




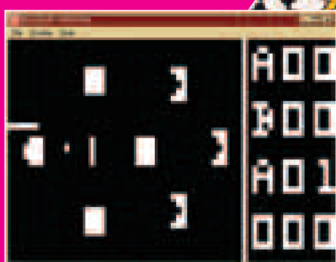
RCA STUDIO 2

На полгода позже Channel F, в январе 1977 появилась Studio 2 от RCA. Все бы ничего, но графика была черно – белой, не думаю, что это многое значило, в то время абсолютное большинство аркадных автоматов были черно – белыми. Разрешение было хуже, чем у Channel F – всего лишь 64x32. И это при том, что размер оперативной памяти системы достигал 20 000 бит, что ГОРАЗДО больше, чем у Channel F. А сами игры... Их доступно не так уж много, чтобы можно было объективно сравнивать, но на основе того, что есть, можно сказать, что системы по своим игровым достоинствам находятся приблизительно на одном уровне. Известно, что RCA издала дюжину игр для приставки и прекратила производство в 1979.











ULTRA 100.5FM

Лицензия РВ№4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР

TM RADIO ULTRA



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

«SOL BIANCA – СОКРОВИЩА ПОГИБШИХ ПЛАНЕТ»

Режиссер Хироюки Оти
Шестисерийный видеорелиз на 1 диске, 1999
Российский издатель: MC Entertainment

Наш рейтинг: ★★★★★

Подобно красивой, но не отягощенной четкой логикой картинке калейдоскопа, перед нами разворачиваются события шести серий Sol Bianca. Избежав соблазна сочинить очередной комедийный боевик с кавайными девочками в главных ролях, авторы использовали менее распространенный прием, смешав жанры и стили, нагрузив сюжет прямыми и слабо прослеживающимися цитатами, постаравшись угодить всем – от милитаристов, обожающих прямолинейные космические оперы, до романтических барышень, пускающих слезу при малейшем упоминании коварных особенностей любви.

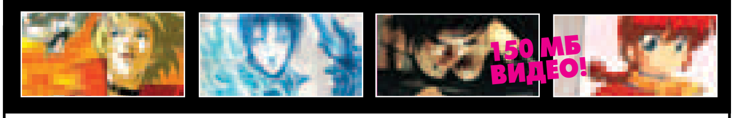
Спустимся с небес, где обитают рецензенты, и уточним детали. Sol Bianca – название космического корабля, на котором путешествует пятерка пиратов, формально относящихся к слабому полу: Дженни, девушка в стиле милитари (к слову, до третьей серии пол сего существа был для меня загадкой), изредка трезвая Фэб с полчищами тараканов в голове, блондинка Эйприл, моментально отключающая у мужчин способность рассуждать здраво, сбежавшая из аграрного рая пай-девочка Мэйо и, наконец, специалист по высоким технологиям – красавица Джун. Они не стремятся спасти мир, не пытаются вскружить голову какому-нибудь нерешительному пареньку, с которым может отождествить себя каждый второй зритель, им неинтересен даже идущий по следу суровый офицер Terra Force, военно-космических сил Земли. Если вдуматься, то и сокровища эпохи фронтира пираты ищут без привычного зрителям драйва перестрелок и погонь, наигранного блеска в глазах при виде запертой двери и то и дело разлетающихся на куски древних храмов... Дело ведь не в этом.

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, ЯНА СУГАК

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете российский трейлер «Sol Bianca – сокровища погибших планет»; шестой, завершающий эпизод экспериментального аниме Blame!; короткий отрывок из аниме-эпизода нового фильма Квентина Тарантино Kill Bill; видео на композицию Gibbs японской рок-певицы Сиины Ринго; фэнский музыкальный клип Rhythm Animation на песню группы Two Mix.



Super ShortNews Turbo EX Edition

ПО ИНФОРМАЦИИ С САЙТА Dark Horisons (http://www.darkhorizons.com), Стивен Спилберг обдумывает предложение поставить фильм по авантюрной манге Lupin the Third художника Monkey Punch. В прошедшем феврале права на голливудскую экранизацию Lupin приобрел Джеральд Р. Молен, продюсер спилберговской картины «Список Шиндлера».

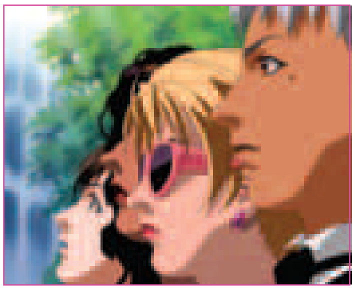
НА DVD В РЕГИОНЕ 2 (Азия) выходит 11-минутный документальный фильм Tokyo Jyoumyaku, снятый знаменитым Мамору Осии. Запечатлевший жизнь мегаполиса видеоряд картины подчеркнут музыкальным сопровождением композитора Кэндзи Каваи (Ringu), уже работавшего с Осии-саном над полнометражным Ghost in the Shell и «Авалоном».

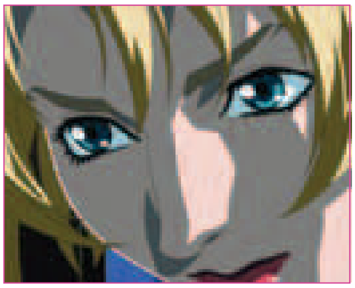


СТУДИЯ GAINAX (Evangelion, FLCL) на фестивале Comike64 продемонстрировала публике первую картинку из нового аниме-сериала Kono Minikuku mo Utsukushii Sekai («Этот уродливый и прекрасный мир»), дебютирующего в 2004 году. По слухам, это будет «научно-фантастическая лав-стори» с традиционными для Gainax элементами легкой эротики.

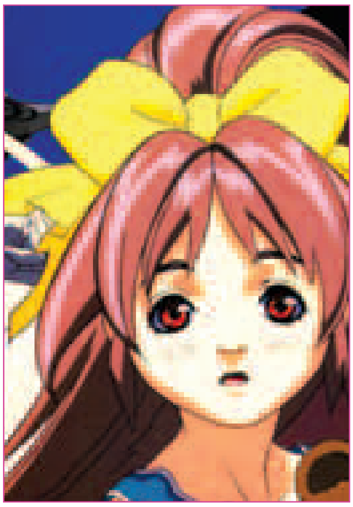


НЕДАВНЯЯ СТАТЬЯ NIKKEI Business Publications посвящена такому интересному вопросу, как стоимость производства японской анимации. По данным агентства, обычный эпизод телевизионного аниме-сериала в среднем обходится инвесторам в сумму от 10 до 13 млн. иен ($85000 – $111000). Сериалы, рассчитанные на год показа (четыре «сезона» по 13 эпизодов), стоят от 500 до 700 млн. иен ($4.3 – 6 млн.). Стоимость сьемок полнометражного аниме обычно колеблется в области от 100 до 300 млн. иен





При просмотре не стоит уделять время размышлениям о проблемах вертикального и горизонтального развития цивилизаций, происхождении чудо-корабля и прочих глупостях – подобные темы затрагиваются в Sol Bianca лишь вскользь. Но из того, что есть, можно смастерить лишнее подтверждение тезиса Sakura Wars: сугубо женская команда всегда обречена на провал – ее погубят споры, беспочвенная ревность, и никакие правильные слова и достойные подражания поступки не помогут, логика здесь бессильна. Sol Bianca не предлагает своего рецепта, указывая лишь на варианты: это и не мужчины-храбрецы на побегушках – они лишь годятся на пушечное мясо, и не ребенок – Мэйо так и не попыталась стать «дочерью корабля», центром притяжения внимания всех своих нововявленных старших сестриц; ей приятнее оказаться в команде как равноправный ее член, протянув тем самым лишнюю сюжетную ниточку к оригинальному мини-сериалу Sol Bianca 1990 года (приквелом которого и являются эти OVA). Есть над чем поразмыслить, благо подобные темы в аниме обычно если и рассматриваются, то на материале команды 14-летних школьниц. Здесь все не в пример серьезнее, психологичнее и интереснее.



В сценарии Sol Bianca используется схема а-ля Cowboy Bebop с выстраиванием картины мира из отдельных эпизодов-историй, перемежающихся эффектными элементами общего сюжета. Так, из сельской идиллии с непременными «могучими артефактами прошлого» (мечта поклонника JRPG!), герои попадают на планету, где была похоронена мечта ученого, превратившаяся в высокотехнологичный ад по модели «Божественной комедии» Данте; а по-киберпанковски мрачный мегаполис с идеологически подкованными террористами и на удивление честными политиками сменяется раем для космического пирата, где испанская речь звучит на фоне фейерверков, звона бокалов и томных стонов женщин. Наконец, на нашу долю выпадет и посещение Земли – вернее, того, во что она превратилась стараниями потомков. И от остановки к остановке действие ускоряется, герои спешат к развязке, оставляя нам возможность лишь мельком взглянуть на очередной мир, проносящийся за иллюминатором звездолета. И мы знаем, что он тоже был бы красив.



Так героини выглядели в оригинальном OVA-сериале 1990 года выпуска.

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» разыгрывает DVD с фильмом «Sol Bianca – сокровища погибших планет». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 ноября!

Вопрос:

Бьянка – что (кто) это?

1. **Автор «Лесной газеты»**
2. **Спутник планеты Уран**
3. **Сокращение от «лесбиянка»**

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом «D – охотник на вампиров» получает Иван Фисенко из г.Красноярска. Действительно, композицию «Граф Дракула наш кумир, патамушта он вомпир» исполняет группа «Аццкая Сотона».



Первым делом замечаешь наличие компьютерной обработки изображения, из-за чего герои выглядят не в пример реалистичнее, нежели в «менее продвинутых» фильмах. Правда, и контраст с «существующими в другой плоскости» фонами в глаза бросается время от времени. Роскошная одежда, изящные жесты, реалистичная мимика, – это тот самый случай, когда сценаристам не приходится заглаживать огрехи дизайнеров персонажей проработкой их характеров. Для всех видов космической техники используется трехмерная графика: и изящные обводы напоминающего стартрековский «Энтерпрайз» Sol Bianca, и грозная мощь боевого корабля Terra Force были бы уместны даже в самой качественной космической опере. Хотя картинка – картинкой, а поклонникам авиасимуляторов будет интересно взглянуть на стиль пилотирования «drunken fighter». Только не пробуйте повторить это в домашних условиях!

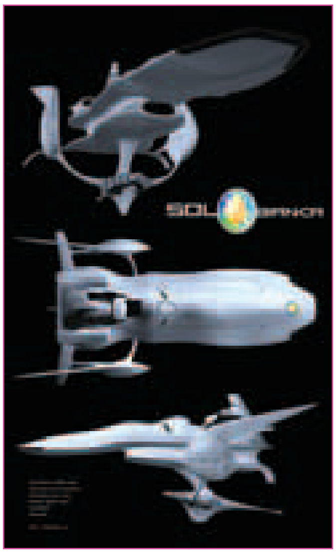
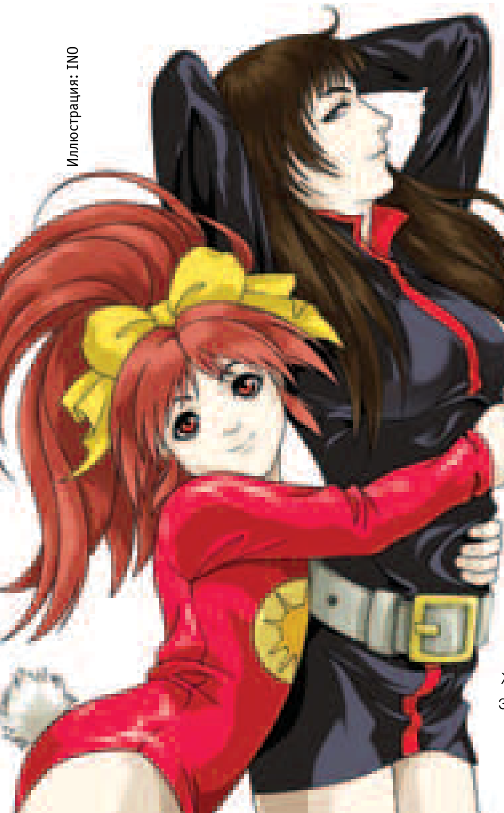


Иллюстрация: INO

Не отставая от сюжета, видеоряд изобилует заимствованиями из самых разных источников: тут вам и перекочевавший из полнометражников Диснея нарочито мультяшный джинн, и робот, будто сошедший со страниц старомодных романов фантастов-технарей. Серию кадров, оживляющих «главное орудие» – голографическую богиню-компьютер-супероружие, можно расценить как свежую и несомненно удачную замену шаблонной «активации» или «синхронизации» очередного чуда техники.



Без пилотируемых мехов здесь тоже обойтись не получилось – очередная игра в уравнивание возможностей ребенка и взрослого имеет место. Хорошо узнаваемые детали – один из основных элементов взаимодействия аниме-фильмов с поклонниками. И речь здесь идет совсем не о выглядывающих из-под юбки трусиках.

Если встать утром не с той ноги, можно заняться критиканством и выделить в Sol Bianca пару-тройку огрехов. Но все претензии сведутся к желанию получить полноценный сериал по мотивам, раскрывающий все детали сюжета, да еще к оценке «хорошо, но мало». Хочется разобрать калейдоскоп и исследовать каждое стеклышко по отдельности; ведь тогда и открытый финал потеряет изрядную долю своей загадочности. Или же не стоит портить то, что и так работает? ■

КИМ ЧЕН ИР – ГЕРОЙ МАНГИ!

Полку знаменитых политиков, ставших героями манги, прибыло. Пополнение рядов, правда, состоялось не без скандала. Дело в том, что одиозный персонаж, чья история воплощена в пухлом графическом романе родившегося в Японии художника и писателя Ли У Лонга – ни кто иной, как Великий руководитель Северной Кореи товарищ Ким Чен Ир. Манга, названная «Знакомство с Ким Чен Иром: правда о великом корейском вожде», рассказывает о неафишируемых сторонах жизни диктатора – и уже произвела настоящую бурю на азиатском книжном рынке. На страницах

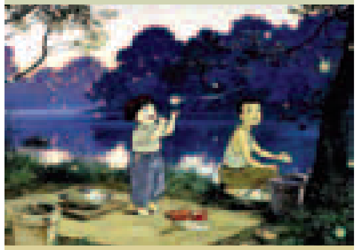


томика говорится о тайных планах по производству ядерного оружия, многочисленных похищениях северокорейской разведкой японских граждан в 70-80 годах прошлого века, а также пристрастиях лидера коммунистической Кореи к женскому полу и буржуазным ценностям (голливудскими фильмам и дорогими автомобилям). За первый месяц в Японии было продано 250000 экземпляров книги, а в Южной Корее сразу после выхода она была изъята с прилавков и запрещена как препятствующая нынешнему курсу правительства, направленному на скорейшее объединение с северным соседом. ■

Super ShortNews Turbo EX Edition

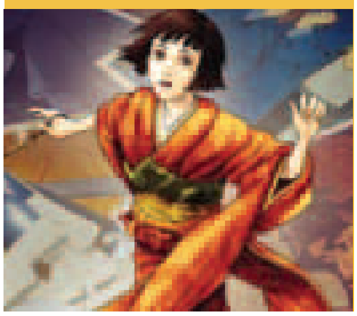
($850000 – $2.56 млн.), а кинорелизы уровня Innocence: Ghost in the Shell, Steamboy или фильмов студии Ghibli могут потянуть и на 2 млрд. иен ($17 млн.). Как видите, до уровня голливудских блокбастеров очень далеко – к примеру, бюджет «Планеты сокровищ» студии Disney составил целых $140 млн.

▶ СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ полнометражного аниме Grave of the Fireflies для региона 1 (США) удостоилось пятого места в списке из сотни DVD-релизов, где оценивался как сам фильм, так и сопровождающие его дополнительные материалы. Помимо упомянутой военной драмы, в топ-лист сайта DVD Verdict попали и дру-



гие аниме-ленты: «Мой сосед Тоторо» (My Neighbour Totoro) обосновался на 75 месте, «Унесенные призраками» – на 81-м, а замыкает рейтинг изобилующая бонусами трогательная короткометражка «Голоса далекой звезды» (Voices of a Distant Star) режиссера-самоучки Макото Синкая. С полным списком можно обзакомиться в сети по адресу http://www.dvdverdict.com/reviews/listing/top100films.shtml.

▶ КИНОКОМПАНИЯ DREAMWORKS Pictures объявила, что западный DVD-релиз блистательной картины «Актриса тысячелетия» (Millennium Actress) режиссера Сатоси Кона (Perfect Blue) не будет снабжен англоязычной звуковой дорожкой. Для того, чтобы сохранить культурный контекст и артистизм фильма, в регионе 1 будет выпущена только широкоэкранная версия с новым трансфером высокого разрешения; английскими, французскими и испанскими субтитрами. Интересно, будут ли придерживаться этой же политики российские партнеры Dreamworks, которые наверняка займутся выпуском фильма в нашей стране?



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



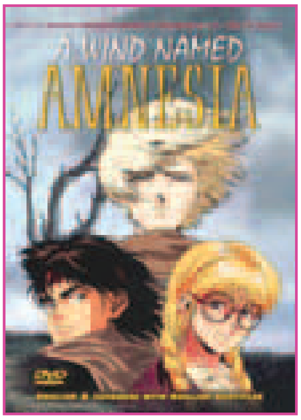
HEAT GUY J

Режиссер Кадзуки Аканэ, 2002

★★★★☆

Есть такой жанр полицейского кино – buddy story, «история о напарниках». Такие фильмы чаще всего призваны доказать тезис о притяжении противоположностей, и одним из напарников часто выступает представитель нац-, секс- и прочих меньшинств. Как правило, buddy story – тупая скучная жвачка, неизобретательно замешанная на вертящихся вокруг ущербности одного из копов шутках и бесконечных клише. Сериал Heat Guy J стал приятным исключением – андроид Джей и его коллега Дайске распутывают преступления и ведут опасную игру с мафиозным кланом Леонели, при этом сценаристы не позволяют своим героям погрузиться в болото набивших оскомину штампов. Футуристичный сеттинг и дизайн персонажей от Нобутеру Юки (Escaflowne) добавляют оригинальности, делая сериал одним из лучших детективных аниме-боевиков прошлого года.





A WIND NAMED AMNESIA

Режиссер Кадзуо Ямадзаки, 1990

★★★☆☆

Забытая многими составителями современных аниме-энциклопедий, эта картина, пожалуй, является одним из наиболее необычных экспериментов в постапокалиптическом жанре, снятых японскими аниматорами. В основу сюжета легла повесть фантаста Хидэюки Кикути, и сам литератор активно сотрудничал со съемочной группой. По его задумке, фильм должен был как можно ближе следовать слогу романа – сложного произведения, затрагивающего мрачные стороны человеческого существования: вандализм, идолопоклонничество и жажду жертвоприношений. К сожалению, плохо написанный сценарий стал главным недостатком картины, а качество анимации от студии Madhouse здесь варьируется от сносного до сверхпримитивного. Интересно, как бы все обернулось, если бы Кикути-сан позволил сценаристам вольнее обойтись с сюжетом?





GALL FORCE: ETERNAL STORY

Режиссер Кацухиро Акияма, 1986

★★★☆☆

Местами перекликающийся с «Сокровищами погибших планет» полнометражный фильм о приключениях женской команды космического корабля Star Leaf напоминает склейку эпизодов какого-то сериала – картина словно разбита на три части: боевые действия в космосе, ужастик в стиле «Чужого» с преследованием кровожадного инопланетного гостя в темных коридорах, и финальная «битва против всех» в заросшем джунглями мире. Жанровые скачки, в лучших традициях восьмидесятых, вообще никак не аргументируются: а зачем, ведь есть море разливанное девочек-очаровашек (рисовавший их Кэнъити Сонода впоследствии прославился как автор Gusmith Cats), бегающих, прыгающих и стреляющих? Девяностые годы, с их проработкой характеров и вниманием к психологии, еще не наступили.





ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Буря прошлых выпусков потихоньку устаканивается. Наш призыв публично обсуждать не сам журнал, а игры, о которых он пишет, нашел у вас понимание. Не скроем, была и негативная реакция: «как же так, неужели «СИ» теперь начисто отметает всю критику»? Давайте отделим мух от котлет: замечатния в наш адрес по-прежнему приветствуются (и она обязательно будут услышаны!), но страницы «ОС» сейчас отведены гораздо более важной теме – электронным развлечениям в мировом масштабе и российской игровой индустрии в частности. Сегодня читателей «СИ» волнует качество отечественный релизов, и жесткая, эмоциональная критика Kreed и «Корсаров II» занимает в нынешнем выпуске рубрики важное место. Что же касается предложений непосредственно по журналу, то наилучший способ донести до нас свое мнение – это участвововать в фокус-группе «СИ», стать своеобразным «тестером». Работу группы организует Макс Бакановский (baxx@gameland.ru); на все время участия вас бесплатно подпишут на журнал.

— ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

TOMMY VERCETTY

Привет, «Страна»! Хочу поговорить с вами насчет пиратства. Я не понимаю, почему и вы, и сами читатели «СИ» так раздули эту тему (по крайней мере, на PC). Я живу в Питере, где легко можно зайти в полулицензионный магазин и купить «лицензию». Причем стоит она не 500, 600 рублей, а каких-то 120 – 150. Цена не столь большая. Это не какие-нибудь «Фаргусы», а «1С», «Акелла», «Медиа 2000»... Это раз.

Второе. Я не покупаю пиратские игры, которые были локализованы. Но если такие классные игры, как Enter the Matrix или GTA: Vice City будут локализованы лишь через несколько лет, а мой младший брат не очень хорошо разбирается в английском, то почему я не могу купить «русифицированную» версию данного продукта? Лично я это зазорным не считаю. Я прекрасно понимаю, что ворую деньги из другого кармана, и от того мне не очень приятно покупать такие игры, но к нашему российскому игровому рынку как-то приспосабливаться надо. Покупая такие игры, на душе возникает мерзкое ощущение жульничества, от которого избавиться очень сложно... Может вы предложите свой вариант, а? До скорых встреч!!!

И еще, лично Куперу. Иногда ты перегибаешь палку. В №14, в обзоре Silent Hill 3 ты пишешь: «Resident Evil – бравурная ура-интифада зомбистроительной корпорации». Что это значит? Это хорошо или плохо? Объясни и не делай так больше, а то портишь о себе все впечатление.

vercetty@list.ru

Вечная тема. Томми, тут вот какое дело... у нашего редактора CD Юры Воронова есть шикарный спортивный велосипед. Дорогущий. А мне кататься тоже хочется, но денежку дюже жалко. Я могу пойти на рынок и купить велик подешевле, который тоже, вроде бы, ездит. И «десятку» можно вместо подержанной иномарки взять. Более того, некоторые как раз и покупают изделия ВАЗа и недорогие велосипеды, пиратские «экранки» фильмов и свалки купированных программ, овощерезки и чудо-матрацы из телевизора. Просто «СИ» идет несколько иным путем. В конце концов, мы не так богаты, чтобы покупать дешевые вещи.

Касательно гнутых палок: интифада есть зло – но только не в том случае, когда ее объявляют зомбистроительной корпорации. Если в деле замешана Umbrella, в игроков с неба пикируют индульгенции.

BLUTS

Почем опиум для народа? Сколько вам дали за рекламу «Крида» – этого «высокотехнологичного 3D-шутера от первого лица»? Может быть, вам никто и не платил, я ничего не утверждаю, но выглядит все именно как оплаченная реклама. Никогда не поверю, что никто из вас ни разу не видел эту поделку в действии. Не видел этих «тщательно проработанных уровней», в которых понятие «дизайн» отсутствует, как класс. Что там у вас было написано? Цитирую: «Основной принцип построения уровней, – чтобы игроку было приятно на них играть». Открою вам тайну, известную всем, кто купил Kreed: играть на этих сборищах параллелепипедов, трапеций и цилиндров, разбавленных некоторым количеством ящиков, бочек и невпопад разбросанных источников света НЕинтересно! Что там еще про уровни написано? «Мы создавали не просто красивую детализованную картинку, которой вы можете полюбоваться на скриншоте, но логически продуманных уровень, где достоверность выдержана от начала и до конца...». В таком случае, зачем посреди уровня, в какой-то шлюзовой камере из пола в потолок бьют молнии? Для красоты? Хваленый AI не блещет интеллектом, достаточно сравнить его с интеллектом ботов из UT2003. Графика в том виде, в каком она передо мной предстала, напомнила первый Unreal, а вовсе не DOOM 3. Дело в том, что у меня практически полностью отсутствуют эффекты освещения. Видеокарта отличная, GF4Ti4200 от ASUS, и драйверы стоят последние. Список недостатков можно продолжать еще долго, его вы можете увидеть в форумах у себя на сайте, равно как и на других игровых ресурсах. До недавнего времени у меня еще была надежда, что вы напишете правду об этой поделке, но увидев обзор игры на вашем сайте и прочитав анонс обзора игры в 18 номере («...избалованный вниманием красавчик в наших руках. Читайте и наслаждайтесь!»), я окончательно в вас разочаровался. Из-за вас я выкинул часть своих денег на ветер, и теперь я буду возмещать понесенный ущерб за счет отказа от вашего журнала.

bluts@rol.ru

Александр Щербаков: Начнем с начала. Почему мы стали информационными спонсорами Kreed? Тут все очень просто. В России практически не делают FPS. Каждая на счету. Мы можем вспомнить Z.A.R., можем вспомнить, простите, дремучие «Подземелья Кремля». Что у нас было с тех пор? Поддерживать такой проект, как Kreed, мы просто обязаны. Он не идеален, но может стать (и станет!) эдаким фундаментом для дальнейших разработок в области отечественного FPS-строения.

Что из себя реально представляет игра, вы могли прочесть в обзоре Константина Инина. Там четко расписаны плюсы игры и ее минусы. И доходчиво сформулировано, почему Kreed – хорошая игра. Конечно, это не «наш ответ Doom 3». Но об этом мы вам сказали еще в ранних превью. Это «русский Unreal II». В чем-то даже превосходящий своего именитого собрата.

РОМАН – OCTOBER.

Добрый день редакция, авторы, геймеры...Пишет вам читатель с третьего номера. Хочу затронуть два последних больших отечественных релиза : «Корсары 2» и Kreed.

«Корсары 2» – псевдошедевр, если точнее сказать – шедевр в теории. На практике мы выяснили (я -точно), что это и не такой уж шедевр, каким нам его описывали. Не играл в первые «Корсары», но догадался, что эти две игры – совсем разные вещи. Не хочу описывать все недостатки дан-

ного проекта, вы их знаете и без меня (зачем теребить больное). Просто возникают извечные русские вопросы: «Кто виноват?» и «что делать, чтобы все это исправить?». Многие могут сказать, что виновато вмешательство компании Disney, что это именно они испортил игру, «зацензурив» большую ее часть (интересную часть). Но, простите, вот тут я не давно посмотрел фильм «Пираты Карибского моря», кстати, тоже от Disney. Очень миленький фильм. Все сделано классно. И всякие там цензурные ограничения не испортили картину. Следовательно, виноваты разработчики – во всяком случае, складывается такое впечатление. На второй вопрос, конечно, проще ответить. В скором времени нас ждут патчи, патчи и еще раз патчи (а что делать с глючащей версией для Xbox, на которую жалуются американские журналисты?). Но разве так делаются игры? Представьте себе картину: выходит на экран фильм «Пираты Карибского моря», и вы видите, что это просто не фильм, а беда. На что в Disney вам отвечают: «Не волнуйтесь, скоро мы выпустим 20 патчей к этому фильму, и вот тогда вы сможете насладиться всей картиной». Согласитесь, это может обескуражить даже видавшего виды покупателя.

Теперь перейду к «супер-пупер-убийце DOOM» – Kreed'у. Я помню эти заманчивые скриншоты в номерах «СИ», я искренне восхищался графикой (какая на тех скриншотах была вода, а какой был огнемет!). А на деле оказалось, что Kreed просто ужасен. Хваленая графика еле-еле может конкурировать с UT 2003, AI монстров просто ужасен (не уверен, есть ли он, там вообще). Мультиплейер заслуживает отдельной плахи: в нем нет ни динамики, ни умных ботов, ничего нет. Я, конечно, мог предположить, что для игры потребуется сильная машина, но когда я ставил в опциях видео максимальные установки, то начинались жуткие тормоза, как будто у меня стоит P-133 (хотя на самом деле P4, 2400 MHz, Gforce-4, 512 мегов оперативки). Но это еще не все, у друга на P3, Gforce-3 Kreed летает как орел в ясном небе на полных графических установках. Может быть, разработчики забыли адаптировать игру?

В общем, складывается плохое впечатление о наших разработчиках. Вроде бы проекты гениальны, вроде бы все есть для того, чтобы сделать из гениальной идеи гениальную игру. Но, как всегда, у нас это делается через известное место и, соответственно, гениальный проект превращается в жалкое подобие гениальной игры.

Вот и все что я хотел поведать вам и людям, а также разработчикам этих игр. Так держать, «Страна», страна с вами! Хочу, чтобы и мои дети смогли читать вас. Всех благ.

erokhinr@atom.ru

Лично я не разделяю мнения коллег о Kreed. По-моему, это весьма посредственная игра, классический пример невыполненных обещаний и неоправданных надежд. В чем же фатальная проблема? В сжатых сроках разработки? Уж сколько раз твердили миру о необходимости устанавливать реальные сроки сдачи проектов – а издатели по-прежнему подгоняют девелоперов, не оставляя последним времени толком оттестировать проект. И тут важно не только грамотное планирование – необходима колоссальная самоотдача. Если почитать записки Хидео Кодзимы о том, как они готовили Metal Gear Solid II, можно открыть для себя много любопытного – оказывается, игра создавалась с чудовищным опозданием, в результате реорганизации Konami в компании царил полный бардак, по-настоящему серьезная работа пришлась только (!) на последние три месяца, и последние несколько недель команда просто-напросто жила в офисе. Тем не менее, финальный код лишен заметных ошибок, игра удостоена десятков престижных наград. Согласитесь, тут есть чему поучиться нашим игростроителям.

СЕРГЕЙ

Здраствуйте уважаемая Страна Игр!

Мне хотелось бы задать давно мучающий меня вопрос. Где в Москве можно раздобыть саундтреки к первой Wild Arms и к обоим Metal Gear Solid'ам? Возможно ли это вообще?

Заранее благодарен.

mole_himself@netman.ru

Теоретически – возможно. Попробуйте посмотреть по каталогам фирм, заказывающих аудиодиски из-за рубежа: это «Пурпурный легион» или «Союз». Порой что-то можно найти прямо в торговых залах их магазинов. Если ничего не получится, можно совсем недорого оформить кредитную карточку (Visa Electron) и приобретать альбомы в иностранных онлайновых магазинах.

TVXRB

Я придумал, в голове идеи новой интерестной игры, но я не программист, и не знаю никого кто-бы мне помог. Пожалуйста, игра увлекательна, смесь жанров, если ответите положительно я расскажу об игре!!!

tvxrb@yandex.ru



Единомышленники вполне могут найтись на сетевых форумах, посвященных играм. Также свой проект можно попытаться представить российским компаниям-разработчикам (их адреса и координаты печатаются на упаковках дисков). Удачи!

КИРИЛЛ МОРОЗОВ

Раньше я вас уважал, а теперь не очень. Разве нормальные геймеры покупают журнал, напичканный читами, прохождениями и трейнерами («Путеводитель», блин)? А? Разве геймерам надо повырубать читов и за вечер сесть, и игрушку всю пройти? Повторяю, ГЕЙМЕРЫ НЕ ПОЛЬЗУЮТСЯ ЧИТАМИ!!! Вы кто? Геймеры-журналисы, или «я-дядясел-включил-god-прошел-игру-написал рецензию»-исты? «Путеводитель» нужен только лохам, которым сложно хотя бы первый левел без помощи пройти. Короче, забейте на него или из корыстных целей продавайте его вышеописанным личностям. До свидания.

archer_gx@bk.ru

Удивительно, но в СССР был секс, а геймеры читами все же пользуются. Поверь, мы очень рады, что Кирилл Морозов – не лох, которому «сложно пройти левел». Редакция «СИ» в едином порыве салютует настоящему мачо, одолевающему любые игры, которые ему только попадаются, самостоятельно открывающему все без исключения секреты и шутя разгадывающему тайные пароли. Ты сам озвучил вывод: просто «Путеводитель» не для тебя.

MARIO

Скажите честно: принцесса была в следующем замке, или это одна большая подстава?

г. Екатеринбург

В последний раз принцессу видели на сиденье машины для картинга, стремительно удаляющейся в сторону монгольской границы. На антенне бодро трепыхались кружевные панталончики. Профсоюз водопроводчиков в трауре.

НИЛ АРМСТРОНГ

О приставочных войнах: зачем они вообще нужны, разве нельзя выпустить одну мультиплатформенную систему и поделить рынки сбыта по всему миру? Sony отдать Японию, а Microsoft – Америку, и так далее. Я думаю, все только выйграют. Да и эти капризные разработчики, которые не хотят выпускать приставочные игры на PC, ярым фанатам которого я и являюсь уже много лет, имея комп дома еще с 6 лет... Нет, я нечего не имею против приставок, но все же, в крайнем случае, сунул джойстик в USB – и у тебя та же приставка, только больше. Ну, им жалко, что ли?
Спасибо за уделенное мне время, счастья вам и процветания.

clavex@list.ru

Дело тут не в жадности, хотя стремление к получению прибыли с наименьшими издержками естественно для любой корпорации. При упомянутой ситуации устраняется такой важный инструмент развития, как конкуренция. Если производителям не с кем будет соревноваться, первыми же проиграем мы, геймеры. Помните, как в советские времена за был один вид кефира: кефир. А сейчас сами знаете сколько всего на прилавках, и каждый выбирает сообразно своему вкусу – ограничением служит только емкость кошелька. С играми та же ситуация: наличие на рынке нескольких платформ служит, в конечном счете, залогом здорового развития индустрии.

КАТЯ М.

Здравствуйте!
Расскажите, какой результат принесла шоковая терапия, которую А.Купер проводит в последних выпусках «Обратной связи» (имеется в виду выставление напоказ настоящей орфографии читательских писем). Действительно ли все так плохо, или вы намеренно сгущали краски?
Я давно жду, когда дискуссии в «ОС» выйдут на новый виток, когда избитые темы вроде пиратства (ну что тут еще нового можно сказать?) или противостояния PC и консолей (это вообще позор российского геймінга, мерзенький такой шовинизм) наконец уступят место обсуждению каких-то других проблем и вопросов из игровой области. Неужели перемывание косточек борцам с пиратами и ревностное восхваление какой-то одной платформы – единственные темы, волнующие огромную аудиторию лучшего в стране мультиплатформенного журнала? Да никогда я в это не поверю. Не верю я, что геймеров в той же российской глубинке беспокоит только цена дисков – ведь они играют, а значит испытывают какие-то эмоции, сопереживают, открывают что-то для себя, сопоставляют, размышляют. Разве не так? Неужели среди читателей «СИ» нет умных, любознательных и прозорливых ребят (и девчат!), способных на что-то большее, чем детсадовская болтовня, в которую часто выливались обсуждения в «Official PlayStation»? Давайте, наконец, расширим наши горизонты. «Обратная связь» достойна чего-то большего, чем вопросы о том, когда выходит та или иная игра.

г. Люберцы

О-па, единомышленница! Честно скажу: когда составлялись два памятных выпуска рубрики, мне не попалось ни одного интересного письма, написанного грамотным человеком. 60% читательской почты – изобилующее ошибками, пардон, словоблудие; оставшиеся 40% – ответы на вопросы викторин. Это, разумеется, не означает, что «СИ» читают сплошь геймеры-недоучки, которые не в состоянии сформулировать свои мысли – просто у многих при взгляде на «ОС», похоже, не возникало желания вступать в полемику. Сейчас ситуация потихоньку начинает исправляться – как видите, появились действительно любопытные письма.

А В ЭТО ВРЕМЯ НА СЕТЕВЫХ ФОРУМАХ «СИ»...

Избранные сочинения с форумов http://www.gameland.ru сегодня посвящены празднованию дня рождения нашего журнала 19 сентября.

Автор: Тон
Ура! Новая стадия во взаимоотношении авторы-читатели состоялась сегодня в Cafemax! Было хорошо, но не идеально, весело, но не трэш и угар, многим понравилось, но все быстро кончилось! Начали с опозданием, человек было не 100, а где-то 50... Зал был маленький, но довольно уютный. Были почти все авторы(но не было Перестукина, Назарова). Вел все Глагол, помогали ему Разум и Ворон, ходили без дела Поморцев и Купер, появлялся Спойлер и Лянге.
Сначала была реклама новых игр от 1С, Акеллы, потом турнир, если можно так назвать избиение читателей редакторами, по SouCalibur2 на GameCube, где я смог проиграть без перфекта, благодоря чему выиграл The Kreed, потом играли Ballistics на компах, а потом... Virua Fighter4! Этого , по-моему, ждали все больше всего! Сначала я проиграл Ворону, а чуть позже выиграл у него и получил классный, скажу я вам, приз – спец. издание VF! Ушли все где-то пол девятого и , как мне показалось, довольные! До новых встеч, Страна! Всем моим новым знакомым – Респект, всей редакции – спасибо!

Автор: Игорь.
Присоединяюсь к Тону. Во-первых, хочу поблагодарить Редакцию за то, что подарили нам еще один день рождения, надеюсь, что это мероприятие станет ежегодным. Ну, конечно же вы вновь подтвердили свою щедрость – сегодня без подарков не ушел никто... Как это всегда бывает, многое не получилось реализовать. Мы не увидели ни Painkillera, ни сразились с Редакционным составом в Вормсов. Ну, ничего, на первый раз очень даже неплохо... Будем ждать прочих подобных мероприятий и участвовать во всевозможных фокус-группах... Не забывайте верных вам людей в самых трудных ситуациях – всегда готовы помочь.

Автор: Bladedge
Здравия! На Дне Читателя было реально круто, с народом познакомился, попил халявной пепси, чипсы мои, правда, кто-то сожрал... Как ответил на мой вопрос Купер, Назаров спился. Обидно, складно звонил. Я даже выиграл Virtua Fighter 10th Anniversary, хотя у меня и нет ПС2 (как сувенир на полочке стоит). Сфотографировались с некоторыми из редакции, в общем, все прошло очень знатно, думал, будет хуже!

Автор: BlutS
Да, все было отлично... для консольщиков. Всего один турнир по PC-игре, и всего 8 игроков... Это несерьезно. И обещаных Worms?ов не дали. Ну а пытаться играть с редакцией в файтинги... Без какой-либо практики(я последний раз консоль видел больше 7 лет назад, это была SNES), даже не зная управления... Это суицид. Но зато пообщался с Anry Seagull?ом. Узнал много хорошего о грядущем журнале и вообще о игровой журналистике. Наконец-то понял, что я журналистом вряд-ли когда-нибудь стану. Ну и ладно, не смертельно. В общем, День читателя прошел успешно. Если бы еще и PC игр было немного больше...

Автор: Roman
Про такое событие обычно говорят: – «Я был там».И при этом, они вправе гордиться этим. Да, я и вправду был там. Что и говорить, я не думал, что когда-то я увижу всех тех, кого увожаю и люблю, уже на протяжении многих лет.Я и не грущу о том,что ничего не выграл, ведь главное не победа, а участие. Пусть монгие говорят, зачем тебе это, какой в этом толк, а толк в том,что теперь те кто был там из редакции и те кого пригласили, т.е мы, надеюсь стали понимать и относится друг к другу еще лучше. Ведь журнал и держится на всех нас, и пока это еще интересно людям, значит он всегда будет верен своим читателям,и никогда их не подведет их ни в чем.От всей души благодарю редакцию,за такое новое и надеюсь полезное для всех начинание.

СТРАНА ИГР





2004

С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА НА 2004 ГОД ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ РОССИИ

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА
с CD: 26153, с DVD: 93588

Так же вы можете оформить редакционную подписку, подробнее на стр. 143

(game)land
ОСНОВАНА В 1992

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

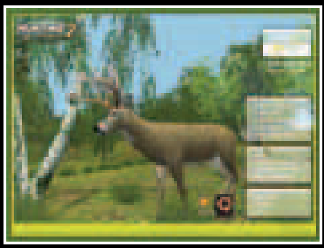
HOMEWORLD 2
Долгожданное продолжение знаменитой космической стратегии, по сей день остающейся своеобразным эталоном в своем жанре. Во второй части вас ждет потрясающая графика, огромное количество новых кораблей и многое многое другое.



WORMS 3D
Одна из самых несерьезных и, в то же время, захватывающих и популярных игр наконец то стала полностью трехмерной. Забавная мультяшная графика приобрела объем, а и без того неслабые тактические возможности стали еще шире.

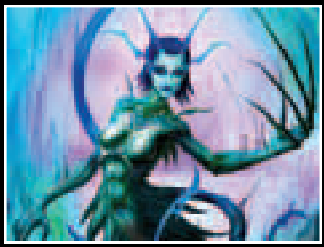


HUNTING UNLIMITED
Абсолютно безбашенный симулятор охоты, дающий прикурить всяческим многочисленным убожествам типа Deer Hunter. С отличное трехмерной графикой, потрясающим юмором и, обратите внимание, модными фишками типа Bullet Time.



ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ОБОИ ДЛЯ ДЕСКТОПА К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- Dungeon Siege
- Lionheart
- Diablo 2: Lord of Destruction
- Port Royale
- Quake 3 Athlon Optimizaion
- Spiderman

ФЛЭШКИ

- Путин-Чесс
- Wrath II
- Мини гольф War
- Speed

БОНУСЫ

- Концепт-арт к играм Beyond Good & Evil и Dark Chronicle
- Фан-арт к играм Dark Chronicle и Final Fantasy X-2

CD2

ВИДЕО

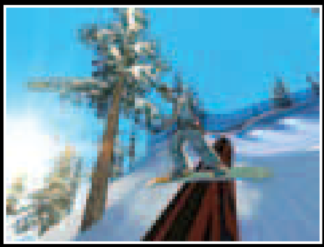
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne



- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow



- SSX 3



А ТАКЖЕ: Gran Turismo 4, Rallisport Challenge 2, Full Spectrum Warrior, Guilty Gear Isuka, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 2, P.N. 03, видео к рубрике «Банзай»

КИБЕРСПОРТ

- Коллекция риплеев и демо-записей с WCG Russia 2003
- Коллекция лучших риплеев с турнира ASUS Summer cup по Warcraft III: Reing of Chaos
- Коллекция лучших демо-записей с турнира ASUS Summer cup по QUAKE III Arena
- Коллекция риплеев Warcraft III: The Frozen Throne

СОФТ

HIP-HOP EJAY
Простая и удобная программа, предназначенная для написания музыки в модном, среди молодого поколения, стиле.

KASPERSKY ANTIHACKER
Отличный файреволл от знаменитой отечественной компании. Обеспечивает полную защиту вашего компьютера от злоумышленников.

THE BEE
Ваш коммуникационный центр. ICQ-клиент, почтовый клиент и многое другое, очень быстрое и занимающее минимум места на диске.

А ТАКЖЕ: BootXP, CdEx, Microangelo, Proxy Checker, Restorator, Total Recorder, Traktor DJ Studio, TransBar, Vote Commander, Windows Media Player 9, XP PowerToysSpywareBlaster, Padonkkoffskiy Transliter, SearchBar, FlyVideo Player, Find It

МУЗЫКА

- Саундтрек к играм – Kreed и Heavy Metal F.A.K.K. 2

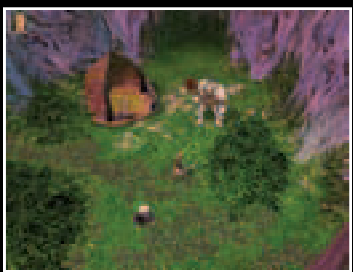
SHAREWARE ИГРЫ

- Adron
- Brave Dwarves 2
- Bugatron
- Lines Pack
- Pocket War
- Rolls Pack
- Space Station Manager
- Warkanoid
- Zball

ДОПОЛНЕНИЯ

ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ

«Легенды Аллодов» могут на равных потягаться со многими именитыми и притом, отнюдь не бесплатными, ролевыми играми. Продолжение «Аллодов» не нарушило традиций славных предков! Отличная графика, увлекательный игровой процесс и захватывающий сюжет!

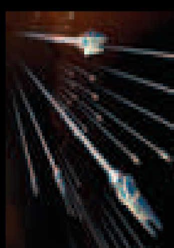


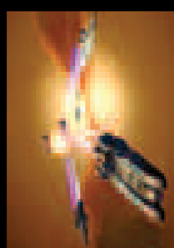
А ТАКЖЕ: GTA Vice City Multiplayer, Плагины для Elder Scrolls III: Morrowind, Дополнительная техника для Operation Flashpoint, Сборник карт для Unreal Torunament 2003, Лучшие карты для Warcraft III

ДРАЙВЕРЫ

- ATI Radeon DNA-DRIVERS 1.6.3.7a







HOMEWORLD 2

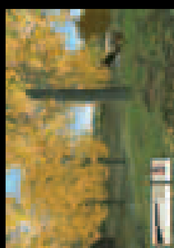
Долгожданное продолжение знаменитой космической стратегии, по сей день остающейся своеобразным эталоном в своем жанре. Во второй части вас ждет потрясающая графика, огромное количество новых кораблей и многое другое.





WORMS 3D

Одна из самых несерьезных и, в то же время, затягивающих и популярных игр наконец то стала полностью трехмерной. Забавная мультяшная графика приобрела объем, а и без того неслабые тактические возможности стали еще шире.





HUNTING UNLIMITED

Абсолютно безбашенный симулятор охоты, дающий прикурить всяческим многочисленным убожествам типа Deer Hunter. С отличное трехмерной графикой, потрясающим юмором и, обратите внимание, модными фишками типа Bullet Time.

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ
- Homeworld 2
- Worms 3D
- Hunting Unlimited

SHAREWARE ИГРЫ
- Adron
- Brave Dwarves 2
- Bugatron
- Lines Pack
- Pocket War
- Rolls Pack
- Space Station Manager
- Warkanoid
- Zball

ДОПОЛНЕНИЯ
- Легенды Аллодов
- GTA Vice City Multiplayer
- Плагины для Elder Scrolls III: Morrowind
- Дополнительная техника для Operation Flashpoint
- Сборник карт для Unreal Torunament 2003
- Лучшие карты для Warcraft III

ПАТЧИ
- Dungeon Siege
- Lionheart
- Diablo 2: Lord of Destruction
- Port Royale
- Quake 3 Athlon Optimizaion
- Spiderman

ФЛЭШКИ
- Путин-Чесс
- Wrath II
- Мини гольф
- Speed

БОНУСЫ
- Концепт-арт к играм Beyond Good & Evil и Dark Chronicle
- Фан-арт к играм Dark Chronicle и Final Fantasy X-2

CD 2

ВИДЕО
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- SSX 3
- Gran Turismo 4
- Rallisport Challenge 2
- Full Spectrum Warrior
- Guilty Gear Isuka
- Kameo: Elements of Power
- Project Gotham Racing 2
- P.N. 03
- Видео к рубрике «Банзай»

СОФТ
- Hip-Hop EJay
- Kaspersky AntiHacker
- The Bee
- BootXP
- CdEx
- Microangelo
- Proxy Checker
- Restorator
- Total Recorder
- Traktor DJ Studio
- TransBar
- Vote Commander
- Windows Media Player 9
- XP PowerToysSpywareBlaster
- PadonkKoffsky Translter
- SearchBar
- FlyVideo Player
- Find It

КИБЕРСПОРТ
- Коллекция риплеев и демо-записей с WCG Russia 2003
- Коллекция лучших риплеев с турнира ASUS Summer cup по Warcraft III: Reing of Chaos
- Коллекция лучших демо-записей с турнира ASUS Summer cup по QUAKE III Arena
- Коллекция риплеев Warcraft III: The Frozen Throne

МУЗЫКА
- Саундтрек к играм – Kreed и Heavy Metal F.A.K.K. 2

ДРАЙВЕРЫ
- ATI Radeon DNA-DRIVERS 1.6.3.7a



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

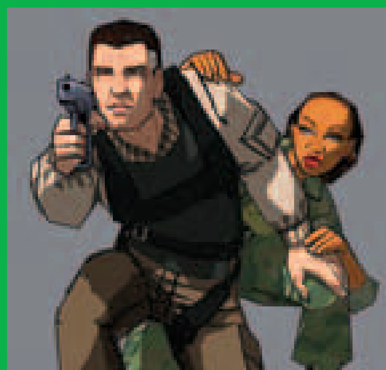
/В продаже с 21 октября!/

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Продолжение легендарных похождений Повелителя Вампиров из Носгота. Знаменитая игра с невероятно разросшейся историей, параллельными мирами, увлекательными загадками и серьезно настроенным Каином. Вас ожидает сюрприз: теперь вы одновременно сможете играть не только за него, но и за его главного противника Разиэля – что было немыслимо в предыдущих частых кровавого сериала. Предрелизный материал в нашем следующем номере.

XIII

Если сказать, что игра была обласкана вниманием, значит не сказать ничего. Обширные статьи, посвященные этому претенциозному проекту, уже появлялись на страницах нашего журнала. Благосклонная критика, готовая вознести XIII на пьедестал еще до личного знакомства, толпы фанатов, рыщущих по сети в поисках нового скриншота и заинтригованные журналисты – что еще нужно игре для полного успеха? Однако всеобщая истерия не смогла ослепить бравых журналистов «СИ»! Мы расскажем вам всю правду об одной из самых ожидаемы игр 2003-го года.



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Новый D&D-проект, по культовой игровой вселенной Greyhawk, предлагающей изголодавшимся любителям RPG потрясающее приключение в полном соответствии с редакцией Правил за номером 3.5. Ждите обзор проекта от компании с близким каждому русскому человеку названием Troika Games.

HALO

Великолепный приставочный проект перекочевал-таки и на PC! Самый сильный редакционный мелкоскоп холоден и беспристрастен; от него не укроется ни одна мелочь. В игре «Найди десять отличий» победу одержала редакция «СИ», перевыполнив план на триста процентов!

JAK II

Легенда российской игровой журналистики Сергей Овчинников расскажет нашим читателям об одном из главных платформеров для PlayStation 2 за 2003 год.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ
ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 5 МЕСЯЦЕВ

редакционная ПОДПИСКА!

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 НОЯБРЯ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ на первое полугодие 2004 г

☐ на 2004 год

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

Город/село ____________ ул. ____________

Дом ______ корп. ______ кв. ______ тел. ______

Сумма оплаты ____________

Подпись ______ Дата ______ e-mail: ______

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "Страна Игр" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

Внимание!

Теперь Вы можете получать журнал в Москве в течение 3х дней после выхода.

Для этого Вам нужно оформить курьерскую доставку БЕСПЛАТНО!

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: 935-70-34

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 мес. (12 номеров) – ~~840 р.~~ **700 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~1680 р.~~ **1540 рублей**

«Страна Игр» + CD»
6 мес. (12 номеров) – ~~1320 р.~~ **1100 рублей**
12 мес. (24 номера) – ~~2640 р.~~ **2420 рублей**

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ПРИ ОПЛАТЕ ПО ДАННОМУ КУПОНУ ДО 30 НОЯБРЯ

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка").
В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

издательство (game)land представляет

новый журнал

- Который ты ждал!
- О котором ты мечтал!!
- Который станет твоим верным другом!!!
- Никакого мусора и невнятных тем – настоящий геймерский рай, более двухсот страниц, посвященных только играм на PC.

- **208 страниц** информации
- **Сотни игр** в каждом номере
- **DVD-диск (4,7 Гбайт!!!)** с тщательно подобранным содержимым
- **Читы, прохождения** и грязные трюки
- Двусторонний **постер** и геймерские **наклейки**

- Снимаем сливки - более двух десятков убойных материалов, среди которых: подробнейший рассказ о **Doom III, Half-Life 2, Max Payne 2, Neuro, PainKiller, World of Warcraft, The Sims 2**
- **Киберспорт** - на кону десятки тысяч долларов. Как их получить?
- Ставим точку **в вопросе насилия** в компьютерных играх!
- **Обзор всех новинок** российского рынка - как не ошибиться в выборе?



В продаже с 4 декабря!

PC ИГРЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!



ТЕХНОТРЕЙД
МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания
г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
ElSIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON® freedom of mind

Digitally yours LG


LG
Digitally yours
FLATRON®
freedom of mind
И все-таки он вертится!
DinaVictoria
(095) 288-6130, 288-6117
FLATRON™ F700P
Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс
г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.


COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
СТРАНА ИГР
eidos
НОВЫЙ ДИСК

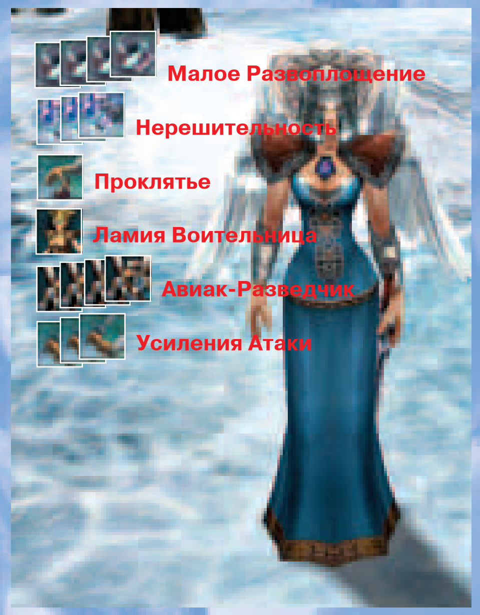


Демиурги 2 © 2003 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» — зарегистрированный товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Колоды Кинетов



Начинающий



Генеральная идея

Угрюма... Отсиживаемся за множественной Нерешительностью, призываем авиака, а потом и ламию, многократно усиливаем атаку этого существа (которому предстоит стать убийцей противника) и побеждаем. Малое Развоплощение служит той же великой цели, что и Нерешительность – спасает нас от грязных инсинуаций существ противника на ранней стадии игры.
Помните: все это работает только против колод этого же уровня! Берегите свои нервы и не играйте против колод более высокого уровня.

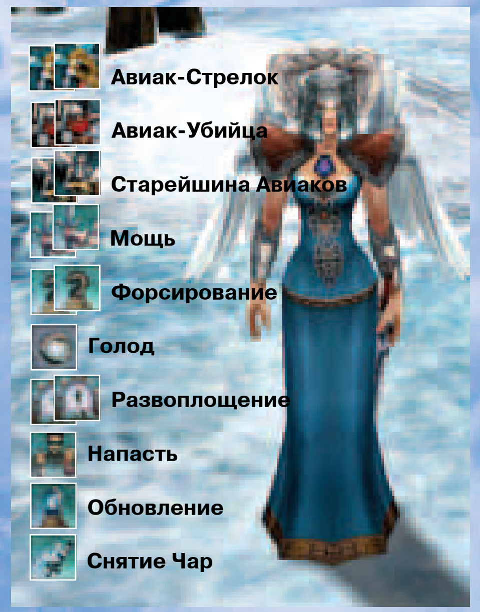
Возможные трудности

В теории отсутствуют – все колоды базового уровня основаны на существах (причем, в основном, не летающих, что важно). А именно с этими существами мы умеем великолепно бороться. Хотя быстрое начало виталов (Клещ-Воин) + Густой Лес, или синтетов – «раскаченный» червь (или парочка) может озадачить (правда только в том случае, если у нас нет Развоплощения). Главная проблема в игре всеми колодами этого уровня – мучительное ожидание момента, когда у нас накопится 6-7 эфирных каналов, позволяющих нам призвать «толстую» ламию (или что-то в этом же духе у других рас).

Маленькие Хитрости

Конкретных рекомендаций не ждите – все и так довольно просто. Главное в игре этой колодой научиться чувствовать момент, когда надо сыграть Развоплощение на увешанное чарами вражеское существо. Научитесь делать это – и ваша жизнь станет похожа на праздник.

Продвинутый



Специализация
Хитрость Авиаков

Умения:
2 Удача
1 Подавление
1 Регенерация
1 Ресурсы
1 Концентрация

Генеральная идея

Веселая и стремительная атака авиаками, удваивающими ущерб. Один из самых лучших «рашей» второго уровня – быстро и больно. Ваши существа никогда не кончаются, вражеские же либо не выдерживают атаки, либо просто не блокируют, а все козыри стремительно покидают руку противника в результате страшной Напасти. Идиллия!

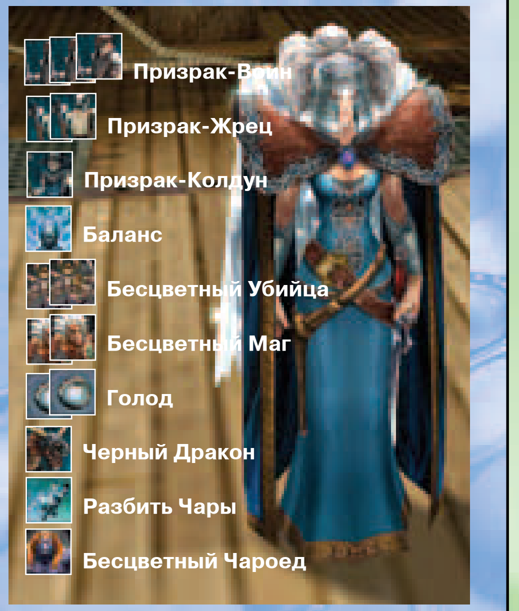
Возможные трудности

Гибель крылатых бойцов... Причин весьма много – Огненный Ветер, Бесцветные Жнецы и Разрушители. Если с первым бороться можно при помощи Напасти и сбережения существ, то вот со вторым намного сложнее – нам же надо чем-то убить противника, а эти многорукие чудеса этому удивительно удачно мешают. Конечно, Старейшины Авиаков и численное превосходство могут решить и не такие задачи, но все же это реально самая большая проблема. Поэтому рекомендую оставить немного свободных ресурсов для того, чтобы достать из резерва после первой партии какие-то заклинания, способные решить проблему бесцветных существ.

Маленькие Хитрости

Наличествуют. Старайтесь максимально эффективно расходовать даже те заклинания, которые кажутся вам ненужными – волшебное заклинание Форсирование легко превратит их в полезных авиаков. Хитрость вторая (извращенная): возможна ситуация, когда вам нужно непременно убить вражеское существо, а у него сила меньше здоровья (Голод у вас в руке при этом только один). Проблема решается просто – повесьте на вражину Мощь, а потом сыграйте голод. Продолжением и творческим переосмыслением этой хитрости может служить следующий способ изгнания вражеского существа – возвращаем его в руку оппонента Развоплощением, а потом играем Обновление.

Эксперт



Специализация
Бесплатное Заклинание

Умения:

3 Подавления
3 Концентрации
2 Силы
2 Ресурса
1 Удача

Генеральная идея

Проста до безобразия – быстро сыграть пачку призраков-воинов, «раздуть» их прочими призраками и стремительно убить противника. Не слишком оригинально для колоды экспертного уровня? Возможно. Однако исполнение почти безупречно.
Во-первых – у нас есть масса способов «ускорить» наших призраков, за счет новых бесцветных созданий. Во-вторых, благодаря тому, что призраки – вампиры, у нас есть возможность просто игнорировать атаки врага, поскольку количество повреждений, которое он может нанести нам, вряд ли превзойдет то количество жизни, которое мы получаем после каждой атаки. В-третьих, у нас всегда есть существа, благодаря тому, что призрак-жрец поднимает своих воинственных собратьев из могильника (кстати, отметьте, что это лучше делать в фазу защиты, чтобы иметь больше свободного эфира на своем ходу).

Возможные трудности

Очень быстрые колоды. В этих трех словах спряталась колода на змеях, злобоглазах, прыгунах, в меньшей степени, клещах. Именно для борьбы с таким противником в колоде присутствуют Бесцветные Убийцы. Они способны не только убивать многочисленную «мелочь», увеличивая число наших эфирных каналов, но и блокировать крупных созданий – ведь убить убийцу – дело весьма не простое, особенно пока у нас есть, чем жертвовать. Кстати, отсюда вывод – Убийцы в атаку ходят только в самом конце игры, когда поле уже расчищено, а призраков либо «не завезли», либо упокоили. До тех пор они «косят» тварей врага, разгоняя наших – «быстрый» Черный Дракон – это очень малоприятный сюрприз для быстрых агрессивных колод, вроде змей.

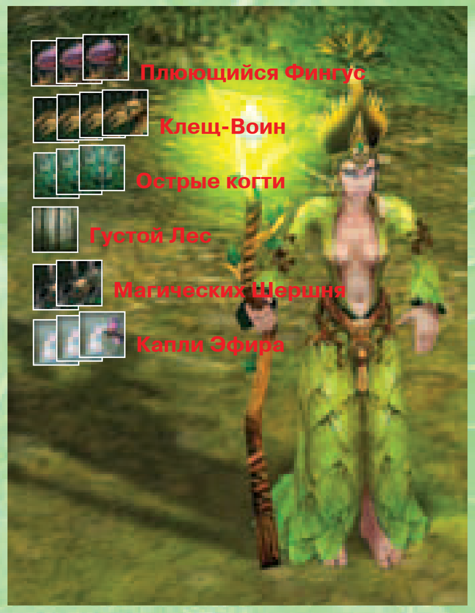
Маленькие Хитрости

Для того чтобы ускорить приход в игру максимального числа призраков, часто бывает полезно «съесть» как можно больше эфирных каналов, а потом «сыграть» Баланс: при равном количестве эфирных каналов вы будете опережать противника на 2 канала!
Если у вас в руке есть призрак-воин и любой другой призрак, то первым нужно играть именно воина, поскольку на следующий ход вы сыграете, скажем, жреца, дадите бонусы воину, а он сразу же ринется в атаку.
Помните, что Бесцветный Маг – это не только «разгонка», но и блокер, если ситуация совсем уж критическая (обычно для того, чтобы «вытащить» его в эфирный план я использую Бесцветного Чароеда, который уже «съел» какие-нибудь чары). Поверьте, вы не раз оцените эту способность бесцветных существ, играя против колоды на пилильщиках, например.

Колоды Виталов



Начинающий



Генеральная идея

Как обычно проста, но в данном случае возведена почти в превосходную степень – эта колода имеет наибольшее количество существ базового уровня, причем их смело можно назвать лучшими из созданий своего ранга. В помощь нам для скорейшего убиения оппонента даны Острые Когти (великолепная чара для этого уровня) и сносная разгонка. Даже если игра затянется, то мы сможем добить врага фингусам или дешевыми шершнями. Достойным противником для нас может стать, пожалуй, только кинет с его авиаками, но это только в том случае, если мы не сыграли ускоренного шершня.

Возможные трудности

Как было сказано выше – «тягучие» кинеты. Остальное (как, впрочем, и это) решаемо. Еще одна возможная проблемка – отсутствие разгонки, но это можно преодолеть, повысив собственную удачу.других рас).

Маленькие Хитрости

Имеют место быть только против кинетов – старайтесь усилить только одно существо, причем лучше всего, если этим существом будет шершень. Причина – малое развоплощение в этом случае так и останется у вашего противника в руке, а смерть его будет все также неотвратима.

Продвинутый



Специализация
Хитрость Авиаков

Умения:
2 Удача
1 Подавление
1 Регенерация
1 Ресурсы
1 Концентрация

Генеральная идея

Веселая и стремительная атака авиаками, удваивающими ущерб. Один из самых лучших «рашей» второго уровня – быстро и больно. Ваши существа никогда не кончаются, вражеские же либо не выдерживают атаки, либо просто не блокируют, а все козыри стремительно покидают руку противника в результате страшной Напасти. Идиллия!

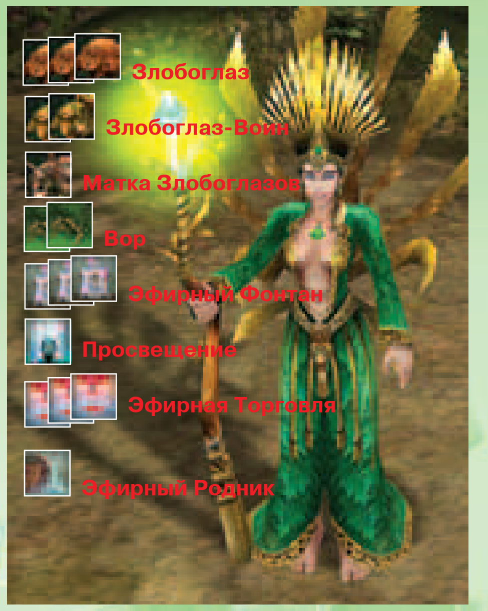
Возможные трудности

Гибель крылатых бойцов... Причин весьма много – Огненный Ветер, Бесцветные Жнецы и Разрушители. Если с первым бороться можно при помощи Напасти и сбережения существ, то вот со вторым намного сложнее – нам же надо чем-то убить противника, а эти многорукие чудеса этому удивительно удачно мешают. Конечно, Старейшины Авиаков и численное превосходство могут решить и не такие задачи, но все же это реально самая большая проблема. Поэтому рекомендую оставить немного свободных ресурсов для того, чтобы достать из резерва после первой партии какие-то заклинания, способные решить проблему бесцветных существ.

Маленькие Хитрости

Наличествуют. Старайтесь максимально эффективно расходовать даже те заклинания, которые кажутся вам ненужными – волшебное заклинание Форсирование легко превратит их в полезных авиаков. Хитрость вторая (извращенная): возможна ситуация, когда вам нужно непременно убить вражеское существо, а у него сила меньше здоровья (Голод у вас в руке при этом только один). Проблема решается просто – повесьте на вражину Мощь, а потом сыграйте голод. Продолжением и творческим переосмыслением этой хитрости может служить следующий способ изгнания вражеского существа – возвращаем его в руку оппонента Развоплощением, а потом играем Обновление.

Эксперт



Специализация
Бесплатное Заклинание

Умения:

3 Подавления
3 Концентрации
2 Силы
2 Ресурса
1 Удача

Генеральная идея

Проста до безобразия – быстро сыграть пачку призраков-воинов, «раздуть» их прочими призраками и стремительно убить противника. Не слишком оригинально для колоды экспертного уровня? Возможно. Однако исполнение почти безупречно.
Во-первых – у нас есть масса способов «ускорить» наших призраков, за счет новых бесцветных созданий. Во-вторых, благодаря тому, что призраки – вампиры, у нас есть возможность просто игнорировать атаки врага, поскольку количество повреждений, которое он может нанести нам, вряд ли превзойдет то количество жизни, которое мы получаем после каждой атаки. В-третьих, у нас всегда есть существа, благодаря тому, что призрак-жрец поднимает своих воинственных собратьев из могильника (кстати, отметьте, что это лучше делать в фазу защиты, чтобы иметь больше свободного эфира на своем ходу).

Возможные трудности

Очень быстрые колоды. В этих трех словах спряталась колода на змеях, злобоглазах, прыгунах, в меньшей степени, клещах. Именно для борьбы с таким противником в колоде присутствуют Бесцветные Убийцы. Они способны не только убивать многочисленную «мелочь», увеличивая число наших эфирных каналов, но и блокировать крупных созданий – ведь убить убийцу – дело весьма не простое, особенно пока у нас есть, чем жертвовать. Кстати, отсюда вывод – Убийцы в атаку ходят только в самом конце игры, когда поле уже расчищено, а призраков либо «не завезли», либо упокоили. До тех пор они «косят» тварей врага, разгоняя наших – «быстрый» Черный Дракон – это очень малоприятный сюрприз для быстрых агрессивных колод, вроде змей.

Маленькие Хитрости

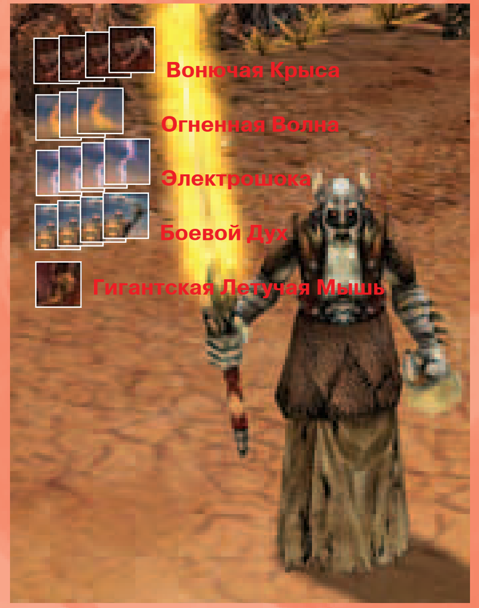
Для того чтобы ускорить приход в игру максимального числа призраков, часто бывает полезно «съесть» как можно больше эфирных каналов, а потом «сыграть» Баланс: при равном количестве эфирных каналов вы будете опережать противника на 2 канала!
Если у вас в руке есть призрак-воин и любой другой призрак, то первым нужно играть именно воина, поскольку на следующий ход вы сыграете, скажем, жреца, дадите бонусы воину, а он сразу же ринется в атаку.
Помните, что Бесцветный Маг – это не только «разгонка», но и блокер, если ситуация совсем уж критическая (обычно для того, чтобы «вытащить» его в эфирный план я использую Бесцветного Чароеда, который уже «съел» какие-нибудь чары). Поверьте, вы не раз оцените эту способность бесцветных существ, играя против колоды на пилильщиках, например.

Колоды Хаотов





Начинающий



Генеральная идея

Проста, как и внешний вид героев хаотов. Маленькие крысы, пропитанные Боевым Духом, стремительно отрывают от героя противника лакомые кусочки. Мы поддерживаем их прорыв Огненными Волнами и Электрошоками (изредка), а потом добиваем либо мышью, либо молниями.

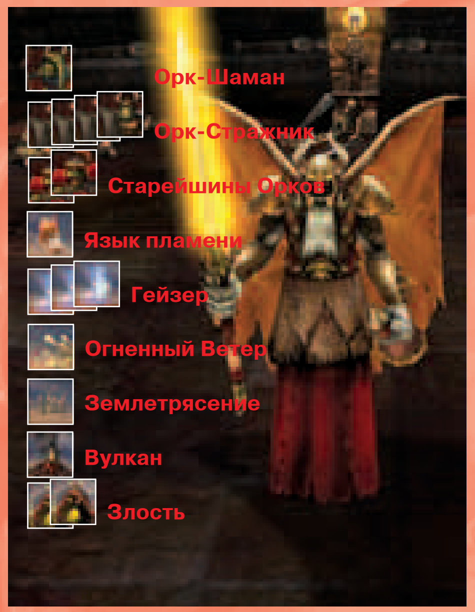
Возможные трудности

Состоят в том, что крысы – существа небольшие, неспособные пробиться через больших блокеров, будучи даже увешанными Боевым Духом по самые кончики ушей. Поддержка же такой атаки стоит довольно дорого, а повреждений наносит мало. Так что основные усилия стоит прилагать в самом начале (как, впрочем, и во всех остальных колодах данного уровня), поскольку в затяжной игре мы в данном случае весьма слабы.

Маленькие хитрости

Только одна, но зато какая! У этой хаотской колоды все настолько просто, что посоветовать что-то умное весьма сложно. Главное здесь, наверное, хорошая стартовая раздача.

Продвинутый



Специализация
Орки-грабители

Умения

2 Удача
1 Подавление
1 Ресурсы
1 Концентрация

Генеральная идея

Много веселых и больших орков стремительно рубят в капусту существ и героя противника. Иногда, это происходит быстро, иногда не очень, но в целом все довольно забавно и стабильно. Колода довольно неплохо ощущает себя даже против синтетских газов (орки-стражники весьма крепкие ребята), а с авиаками нам весьма неплохо помогает Огненный Ветер, который косит их со скоростью хорошей сноповязки.

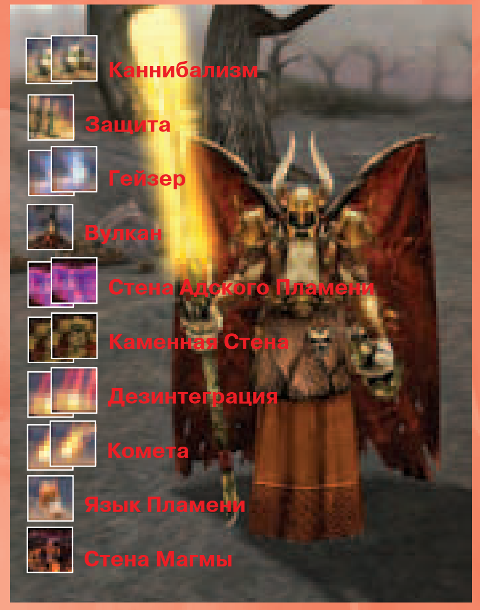
Возможные трудности

На примере этой колоды как нельзя лучше видно, что за все хорошее приходится платить. Особенно это относится к нашей основной ударной силе – Оркам-Стражникам. Главная проблема состоит в том, что даже четыре готовых к бою стражника не могут атаковать без Орка-Шамана или Старейшины. Посему, берегите их как любимого плюшевого мишку или заветную заначку. Другое осложнение может возникнуть из-за не столь быстрого, как хотелось бы, появления орков на поле боя – Гейзер ослабили, да и разгоняющий орк у нас только один... Но, надо верить в себя, удачу и побеждать!

Маленькие Хитрости

Еще одна довольно простая колода, в игре которой почти нет сложных элементов, кроме простейших расчетов – Злость почти всегда играется после того, как у нас закончились орки – ведь в таком случае мы нанесем герою противника гораздо больше повреждений, чем сыграв эти заклинания в обратном порядке. Ситуация с Гейзером и Орком-Шаманом тоже достаточно забавная – в данном случае важно учитывать специфику противостоящей нам колоды. Если мы точно знаем, что у противника есть способы убить существо на раннем этапе, то лучше подставить под удар Орка-Стражника, а на втором ходу сыграть Гейзер – в таком случае более вероятно, что наши орки в итоге все-таки сходят в атаку.

Эксперт



Специализация
Удачное Приношение

Умения

3 Удача
3 Подавление
3 Ресурсы
3 Сила
3 Концентрация

Генеральная идея

Колода достаточно забавная – она, как можно видеть, не использует существ как основной способ убийства. Вместо этого наш герой «кушает» каменные и прочие стены, увеличивая свою жизнь до заоблачных величин. Противник же гибнет от того, что хвостатая комета наносит ему 40-50 повреждений, а в качестве альтернативы выступает Эфирное Возмущение, которое для нас почти безвредно (уж больно много у нас жизни), а вот с врагом расправляется за несколько ходов.

Возможные трудности

К сожалению, у очень быстрых колод, вроде витальских змей или синтетских прыгунов есть некоторый шанс умертвить нас прежде, чем мы сумеем в полной мере продемонстрировать им свой контрольный потенциал. Против этих колод особенно важно как можно дольше держать на столе стены, поскольку в конечном итоге стена со здоровьем 10 позволяет нам сберечь гораздо больше жизненных сил.

Маленькие Хитрости

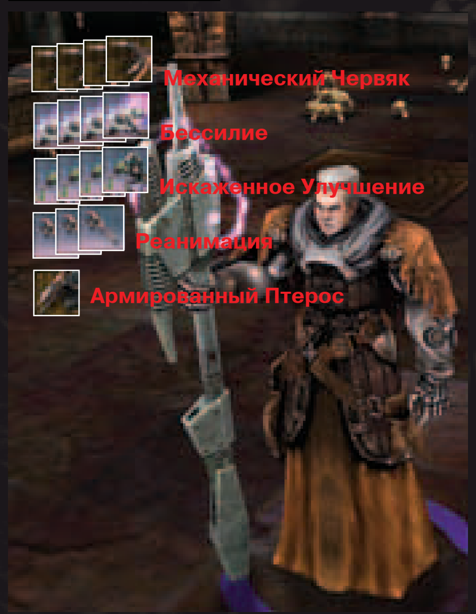
Вновь просты, несмотря на необычность колоды. Первая состоит в том, чтобы помнить о двух замечательных свойствах Стены Адского Пламени – если у вас есть свободный эфир в любых количествах (а такое тут случается довольно часто), то просто «вдувайте» его весь в стенку – ее блокирующий потенциал многократно увеличится, да и «съесть» ее можно будет с многократно большей пользой. Вторая хитрость – это скорее мастерство экономии. Берегите Кометы и не играйте их меньше чем на 10-12 единиц повреждений – лучше меньше, да больше.

Колоды Синтетов





Начинающий



Генеральная идея

Несмотря на кажущуюся простоту и примитивизм, эта колода дает весьма полное представление о магии синтетов – атака существами почти никогда не заканчивается – даже если противник успел дожить до «толстых» блокеров, то мы все равно сможем одолеть его при помощи Реанимаций. Дожить же противнику будет весьма проблематично – черви атакуют сразу же после вызова, к тому же к этому времени они все уже будут 3/3, а не 1/1.

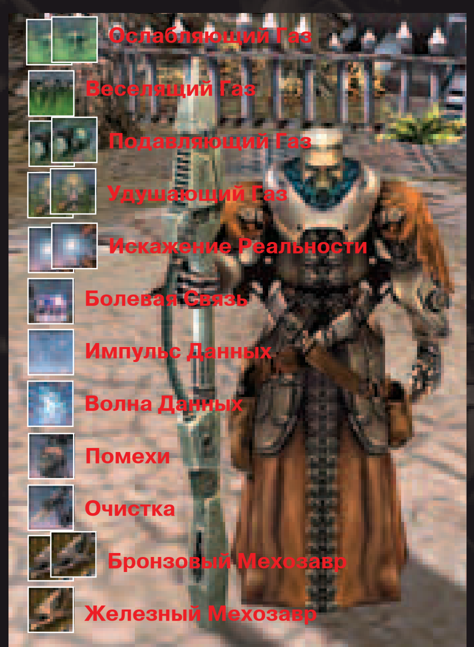
Возможные трудности

Всякое случается... Например, в нашего червяка 5/5 летит Малое Развоплощение, и мы серьезно теряем в темпе атаки... Опасен так же и Густой Лес виталов, в котором начинают плутать наши почти беспозвоночные друзья. Бороться с этим, конечно, можно, но только временно (до тех пор, пока червячок не умрет от Искаженного Улучшения). Глобальным решением проблемы является Армированный Птерос (он же, кстати, часто убивает противника), но вот дождаться того момента, когда у нас будет 6 эфирных каналов, получается не всегда.

Маленькие Хитрости

В основном все хитрости крутятся вокруг Реанимации червяков и нанесения таким способом прямого урона оппоненту (справедливо в том случае, если победа не достигнута в ранней игре). Здесь можно хитрить вот как: допустим, что в некой ситуации очевидно, что даже атакой раскачанным червяком мы ничего не добьемся. Однако повесить на него Искаженное улучшение все же стоит – мы уберем эфир, дававший возможность червяку регенерировать и, в перспективе, тварь сдохнет сама (если этого не сделает за нас враг), дав нам возможность его воскресить. Еще один забавный фокус. Положим, нам очень нужно заблокировать существо противника. Сделать это при постоянно атакующих существах весьма проблематично, но можно – достаточно лишь повесить на них Бессилие, а в фазу блока заплатить требуемое количество эфира.

Продвинутый



Специализация

Сопротивляемость Удушью

Умения

2 Удача
1 Подавление
1 Сила
1 Ресурсы
1 Регенерация

Генеральная идея

Газы + мехозавры – ультимативный ключ к победе. Прелесть колоды в том, что существа оппонента либо умирают от удушья, либо от страха перед гигантскими мехозаврами, на которых не действуют вообще никакие заклинания и способности. Эти же чудища дают нам жизнь, не позволяя умереть от газов и нелепых атак вялых существ противника. Попытки оппонента призвать что-то более крупное, мы прерываем Помехами и Искажением Реальности.

Возможные трудности

Заключаются в наличии у противника способов разрушения множества чар сразу (или же бесцветных чароедов). В этом случае для достижения победы у нас остаются только мехозавры, которые без поддержки газов уже не кажутся такими большими и страшными. В остальном, как показала практика, все проблемы решаемы – благо колода достаточно универсальна.

Маленькие Хитрости

Их на удивление не много. Главное здесь – овладеть искусством играть газы в правильном порядке (в этом очень помогают Импульс и Волна Данных) и в нужный момент «подрезать» эфир противнику. Кстати, перед тем как сыграть мехозавров бывает очень полезно проредить руку противника Помехами – это лишит его блокеров. Ежели таковые все же остались, то на них мы вешаем Болевую Связь, что моментально сокращает их число и полезность.

Эксперт



Специализация

Спокойствие Мехозавров

Умения

3 Концентрация
3 Удача
3 Сила
2 Ресурсы
3 Подавление

Генеральная идея

См. колоду синтетов продвинутого уровня – все точно так же, но вот исполнение уже гораздо ближе к идеальному. Мехозавры врываются в игру на третьем ходу, устойчивость против существ, способных разбивать чары значительно повышена, зачистка руки и игрового поля тоже находятся на более высокому уровне, заклинания валом валят в руку даже без дополнительных карт. По сути, все недостатки колоды уровнем ниже тут исправлены, хотя, разумеется, непобедимых колод не бывает – бывают непобедимые игроки, да и то, достаточно редко.

Возможные трудности

Пожалуй, две. Первая – отсутствие бесцветного мага на втором ходу, или его безвременная кончина от вражеского Бесцветного Удара (есть мнение, что эта карта будет лежать во многих колодах). Чревато это, как мы понимаем, пробуксовкой по темпу – все-таки основные ударные заклинания в нашей колоде весьма дорогие (именно поэтому количество бесцветных магов примерно равно числу мехозавров). Проблема вторая, плавно вытекающая из первой – отсутствие мехозавров в нужный момент. Обе решаются одинаково – газами, которые, кстати, по-прежнему очень хорошо работают вместе с мехозаврами, ослабляя или уничтожая вражеских существ.

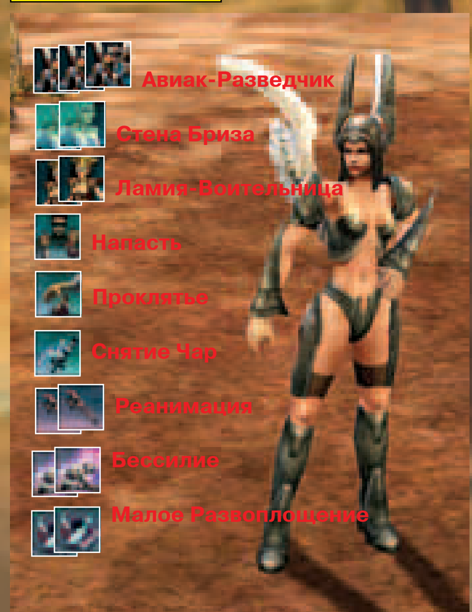
Маленькие Хитрости

Состоят только в том, чтобы научиться понимать, в каком именно порядке необходимо сыграть заклинания. В остальном – все полностью идентично тому, о чем говорилось в советах к колоде продвинутого уровня.

Демиурги II

Советы по созданию и использованию колод для героев всех рас и уровней от великого знатока мира Эфира – PR компании «Нивал» Юрия Маркина.

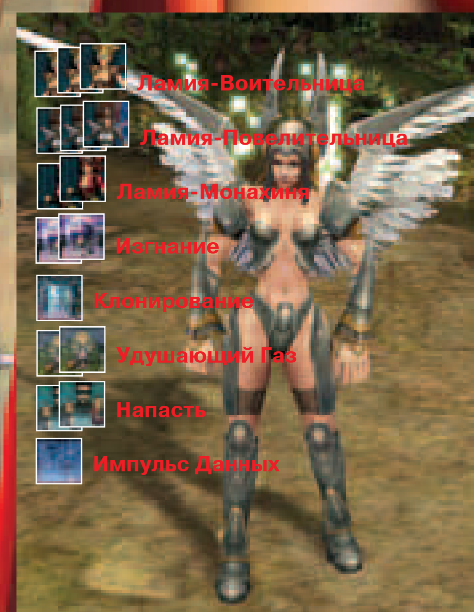
Начинающий



Генеральная Идея

Возведение в превосходную степень всех колод базового уровня – существа безудержно рвутся к мягкому телу героя противника. Правда теперь у нас есть и прекрасные способы устранить вражеских блокеров, и хорошие возможности прикрыться от существ противника самому, имеются даже некоторые способы контроля руки противника. Словом, соберите в единое целое все то, о чем говорилось выше (а так непременно и произойдет, поскольку кампания Диаманды достанется вам на десерт), и все у вас непременно получится.

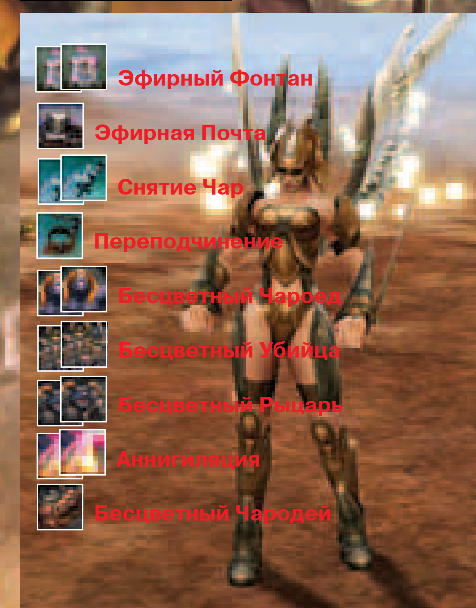
Продвинутый



Генеральная Идея

Классическая колода, убивающая существами в своем многоцветном варианте. Ламии служат основной ударной силой, газы, как водится, устраняют созданий противника и добивают его, если ламий почему-то не осталось. Клонирование помогает нам решить эту проблему или получить лучшее из существ противника, как, кстати, и Напасть, удаляющая из его руки зловредные Аннигиляции, Разломы и прочую гадость. Ну а для того, чтобы получить пару лишних карт, мы активно используем Импульс Данных. В остальном – ничего нового, но зато – весьма продуктивно.

Эксперт



Генеральная Идея

Вернее будет сказать идеи – их тут много, как и способов достижения победы. Способ первый – атаки здоровыми рыцарями и прочими бесцветными существами, приносящие нам море здоровья и морального удовлетворения. Способ второй – через многократную аннигиляцию. Выглядит это так – поскольку наши чудо-существа не умирают, а переходят в прозрачное состояние, мы играем одну Аннигиляцию (у меня она в среднем наносила противнику 15-20 единиц повреждений). На следующий ход, если у нас есть еще одна, повторяем процедуру снова, предварительно извлекая «призрачных» монстров в наше измерение. Бесцветные Убийцы переходят туда за жертву эфирного канала (у нас их с такой колодой и 13 уровнем уже в избытке), а Рыцари – за удаление существа из любого могильника – с этим тоже нет проблем, поскольку Аннигиляция отменно «зачищает» стол.
Теперь обратимся к еще одному трюку, который может быть вам полезен. Он позволяет нам осуществлять полный цикл переработки существ противника, с извлечением из этого бонусов. Сам процесс – подчиняем себе существо противника, жертвуем его Бесцветному Чародею, удаляем труп из могильника, чем приводим в рабочее состояние Бесцветного Рыцаря.

Важный момент: поскольку поиграть колодами, состоящими из заклинаний сразу нескольких цветов можно только в кампании, где каждый сам выбирает себе умения и специализации, то советы по ним дать довольно сложно. Думаю вы и сами уже могли понять, какие умения наиболее ценны. Так же не ждите от меня замечаний по трудностям, так как они, в основном, касались дуэлей с другими игроками.

Колоды Диамандов